

UMIMA 5

HINDERNISSEN:

FIPS AVER HASE H.O. II. O. III



Neues Jahr, neues Geld, neue Spiele...

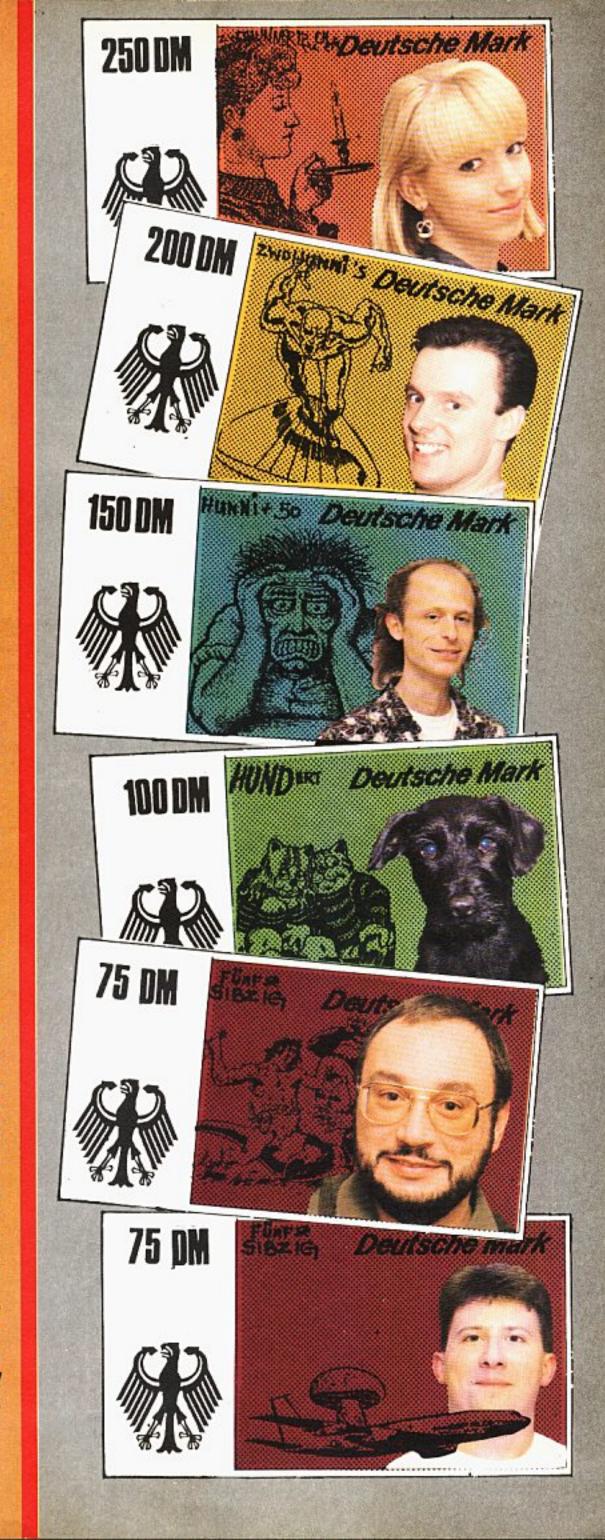
OK, ein neues Jahr gibt's jedes Jahr, neue Spiele jeden Monat, und von dem neuen Geld weiß man auch eher aus der Zeitung – wir sind jedenfalls schon ganz zufrieden, wenn wir noch ein paar von den alten Scheinchen zusammenkratzen können! Andererseits müßt Ihr zugeben, daß sich der Titel irgendwie schmissig anhört, außerdem hätten wir sonst niemals erfahren, wie sich unsere Konterfeis auf Geldscheinen machen. Gar nicht so übel, oder? Ja, ja, ich weiß, was Ihr jetzt sagen wollt...

Ehe uns also noch weitere Vorschläge zur Verunstaltung von Zahlungsmitteln einfallen, kommen wir doch lieber zu den Spielen. Und in dieser Hinsicht haben wir diesmal ein paar echte "Zuckerln" im Heft! Beispielsweise ist ein Ereignis eingetreten, mit dem schon fast niemand mehr gerechnet hätte. Sozusagen ein echtes Wunder, etwa so, als würde man dem Weihnachtsmann im Schuhgeschäft begegnen, und er erklärt einem, daß seine Rentiere halt ausschließlich Wildlederstiefel tragen. Haltet Euch gut fest: Elvira ist da! Ganz richtig, genau jenes Horror-Rollenspiel der Superlative, das seit exakt einem Jahr angekündigt ist. Und ausnahmsweise bereue ich keinen Tag der Wartezeit, das Game ist tatsächlich der erhoffte Megahit geworden!

Ich weiß zwar nicht warum, aber beim Stichwort "Megahit" fällt mir ein, daß wir auf der Amiga 90 (endlich) Gelegenheit hatten, wenigstens ein paar von Euch persönlich kennenzulernen. Das hat uns ehrlich gefreut, nochmal schönen Gruß an alle, die da waren! Wer allerdings fast gar nicht da war, das waren die Amiga-Ladies. Sind wir (oder gar nur ich??) so furchteinflößend, daß sie sich nicht an den Stand getraut haben? Oder sind die Damen wirklich so eine verschwindend geringe Minderheit? Mehr darüber auf Brigittas Girl-Seite, wer sich für die anderen Aspekte der Amiga-Show interessiert, sollte vielleicht mal einen Blick in unseren Messebericht riskieren.

Bleibt nur noch, Euch und uns für 1991 alles Gute, Gesundheit, bessere Spiele, Freibier, ein Leben ohne Viren und überhaupt von allem nur das Beste zu wünschen! Ja, und natürlich viel Spaß beim Lesen der Silvester-Ausgabe.

Euer Michael



	Editorial	3
	Betriebsgeheimnis	6
	Mixer	7
	Preview:	
	Gauntlet 3D	8
	Midwinter II	9
	Mailbox	21
	Crack!	38
	Ruhmeshalle	46
	Up & Down	48
	Rockus-Comic	48
	Kleinanzeigen	65
	User-Club:	73
	Megamighty Intro Design	ner
	Impressum	74
	Computer-ABC	75
	Joker-Index	76
	Girl-Seite	77
	PD-Box	84
	Joker-Comic	86
	Know How	87
	Special:	95
	Top Five 90	
ì	Joker-Galerie	96
	Klassiker:	97
	Arkanoid	
	Preisausschreiben:	98
	Das Amiga Joker	
	Silvesterfeuerwerk	100
1	Messebericht:	100
	Amiga 90 in Köln	104
١	Stromausfall:	104
	Das Schwarze Auge Marvel Superheroes	
	Coin Op	106
	Joker-Shop	108
	Vorschau	110
	Inserenten	110
		110

Bezugsquellen

110

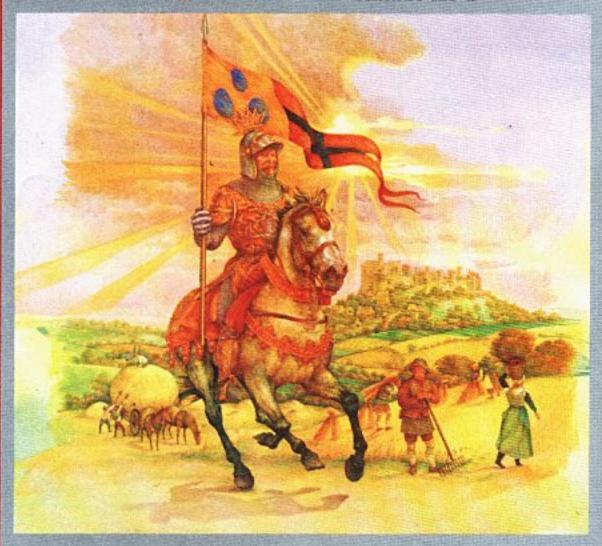




Rollenspieler, die wegen Nachschubmangel mit einem PC liebäugeln, sollten schleunigst an ihren Amiga zurückeilen: "Ultima V" und "Curse of the Azure Bonds" sind endlich da! Was von den Umsetzungen zu halten ist, erfahrt Ihr auf den Seiten 36 und 78

Etwas Strategie gefällig? Im rauhen Mittelalter oder lieber im rauhen Speditionsgeschäft? Bittesehr, "Betrayal" und "Transworld" machen's möglich! Betrug und Brummis auf den Seiten 16 und 62

Neue Spielideen braucht das Land! Und dem Ländchen kann geholfen werden: "Lemmings" und "Chip's Challenge" bieten (zumindest am Amiga) noch nicht Dagewesenes. Überzeugt Euch selbst auf den Seiten 18 und 49



Was wäre die Welt ohne Action? Eben. Und was wäre das Action-Genre ohne "Dragon Breed", "Awesome" und "Strider II"? Schwer zu sagen, lest am besten die Seiten 10, 41 und 52



Das Abenteuer ruft - in diesem Monat ganz besonders laut. Mit "Elvira" und "Das Geheimnis von Monkey Island" haben wir nämlich zwei absolute Überflieger im Heft! Adventures nach Maß auf den

Seiten 14/15 und 30/31

Für Autonarren hätten wir zwei Rennspiele anzubieten, die unterschiedlicher nicht sein können: Einmal das lang erwartete "Chase H.Q. II" und dann die Vektorgrafik-Hatz "Toyota Celica GT Rally". Turbo zuschalten, und nix wie ab auf die Seiten 12 und 42





Es ist soweit, sie stehen fest!!! Wer oder was? Na, die "Top Five 90"! Wir haben die besten fünf Games des letzten Jahres gewählt – und zwar aus allen Genres. Preisverleihung auf Seite 95

Wer ist der Spezialist für die exklusivsten Top-Previews? Genau, der Joker! Wir können's beweisen: Erste Bilder und brandheiße Infos zu "Midwinter II – Flames of Freedom" und "Gauntlet 3D" auf den Seiten 8 und 9





Es ist bekanntlich nicht alles Gold, was glänzt – nicht mal auf der "Amiga 90" war das so. Warum, und was es in Köln alles zu sehen gab, lest Ihr im großen Messebericht ab Seite 100

Games im Test

Abenteuer	
Crime Time Curse of Azure Bonds Elvira Geisha Monkey Island Murders in Space Ultima V	56 78 14 64 30 69 36
Action	44
ATF II Awesome Chase H.Q. II Dragon Breed Eswat Golden Axe Narco Police No Exit Simulcra Sly Spy Sophelie Strider II	41 12 10 51 52 53 72 70 82 80 52
Geschicklichkeit	
Death Trap James Pond Night Shift Spider Man Spindizzy Worlds Super Skweek Simulation	55 82 34 44 18 72
A-10 Tank Killer	50
Tower FRA Transworld Wolfpack Sport	54 62 54
Jupiter's Masterdrive	58
Nitro Panza Kick Boxing Super Off Road Toyota Celica GT Rally	58 28 70 42
Strategie	
Betrayal Final Conflict Flip It & Magnose Time Race White Death Verschiedenes	16 60 60 56 64
Chip's Challenge	49 18
Lemmings PD Games Rogue Trooper	84 80

Betriebsgeheimnis

Wer unseren Messebericht von der Amiga 90 liest, wird feststellen, daß ein paar ganz schön harsche Worte bezüglich der (Un-) Fähigkeit des Veranstalters fallen. Hier kommt eine sehr persönliche Erfahrung dazu – die Rubrik heißt ja nicht umsonst Betriebsgeheimnis...

Dem Messebesucher mögen die organisatorischen Mißstände vielleicht gar nicht so ins Auge gesprungen sein, als Aussteller hätte man schon blind (und taub!) sein müssen, um nichts davon zu bemerken. Es hagelte denn auch von allen Seiten Beschwerden - nur haben die Veranstalter nicht die geringste Lust gezeigt, für Abhilfe zu sorgen. Hier also ein kleines Beispiel aus dem reichen Schatz unserer persönlichen Erfahrungen.

Am Morgen des Fachbesuchertages lauerte bereits der erste Schock: Unsere Ar-

cade-Maschine gab nach einigen Proberunden den Geist auf! Es folgten panische Telefongespräche, um schnellstmöglich einen zur Reparatur befähigten Menschen herbei zu zitieren. Allein der sehnlichst erwartete Mechanikus kam und kam nicht. Gegen Abend, kurz vor dem allgemeinen Nervenzusammenbruch, tauchte ein Herr von der Messeleitung am Stand auf, um mitzuteilen, daß der Mechaniker am Eingang warte. Und ietzt kommt der Hammer: Man hatte den guten Mann einfach nicht zu uns gelassen! Er hatte zwar gesagt, daß er am Stand des Joker Verlags dringend erwartet würde, jedoch die Auskunft bekommen, daß es einen solchen hier nicht gäbe bestenfalls einen von Amiga Joker. Daraufhin bat der nunmehr recht verwirrte Mechaniker, man möge Herrn Labiner ausrufen las-

sen. Die Antwort: "Nö, wenn Sie nicht wissen, wie die Firma genau heißt, rufen wir niemand aus." Tja, was soll man da noch sagen? Ein Glück, daß wenigstens nach geschlagenen drei Stunden (die der Mechaniker am Eingang verbrachte!) jemand

die Gnade hatte, uns zu benachrichtigen...

Zum Schluß zu etwas Erfreulicherem, nämlich der Test-Statistik. Die sieht doch nicht übel aus, oder? Wenn's so weitergeht, steht uns 1991 ein prima Jahr für Spiele ins Haus...

ABSOLUTE KATASTROPHEN ZUM VERGESSEN NIX BESONDERES IN ORDNUNG ERSTE SAHNE HIT-AUSBEUTE (00% - 19%) = 4 (20% - 39%) = 8 (40% - 59%) = 2(60% - 79%) = 15

 $\begin{array}{r}
 (80\% - 100\%) = 13 \\
 = 8
 \end{array}$



Ende gut, alles gut: Der erste Gewinner des "Out Run Cups" bekommt seinen Preis.

HAST DU DAS ZEUG ZUM REDAKTEUR'

Wir expandieren ständig und suchen deshalb noch Leute mit flotter Schreibe und viel Ahnung von Computer-Spielen als feste Redakteure nach München!

Was wir bieten:

Lockeres Arbeitsklima in einem jungen Team

Interessante und kreative Tätigkeit

Der Leistung entsprechend gutes Gehalt

Eine zukunftssichere Dauerstellung

Hervorragende Aufstiegschancen

Was wir erwarten:

Vorkenntnisse im Bereich der Computer-Unterhaltung

Sicherheit in Stilistik und Ausdruck

Interesse, Fleiß und Loyalität

Selbständigkeit und Ausdauer

Ernsthaftigkeit und sicheres Auftreten

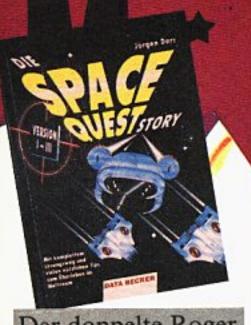
Wer meint, daß er sich bei uns wohlfühlen könnte, schickt seine Bewerbung mit Stilprobe, Lebenslauf, Zeugnissen und Foto an folgende Adresse:

> Joker Verlag Personalabteilung Untere Parkstr. 67 D-8013 Haar bei München

Melden darf sich jeder, der von sich glaubt, unseren Anforderungen zu entsprechen - jede Zuschrift wird ernsthaft geprüft (Diskretion ist für uns selbstverständlich).







Der doppelte Roger

Wer von Euch sitzt bei "Space Quest III" immer noch in der galaktischen Müllhalde fest? Nicht verzweifeln - die Rettung ist nah!

Nur wenige Hausmeister haben es zu solchem Starruhm gebracht wie Roger Wilco. Daher ist es eigentlich gar nicht verwunderlich, daß jetzt gleich zwei Lösungsbücher zu Sierras "Space Quest"-Trilogie erschienen sind: "Space Quest I-III völlig aufgelöst" von Dieter Müller (Systhema Verlag) und "Die Space Quest Story" von Jürgen Darr (Data Becker). Beide enthalten die kompletten Lösungswege zu allen drei Abenteuern des unermüdlichen Weltraumhelden. Auch was den Preis (jeweils 19,80 DM) und die Ausstattung (mit SW-Bildern) angeht, sind sie fast identisch. Einziger nennenswerter Unterschied: Während Dieter Müller gleich alle notwendigen Befehle mitaufführt, hat Jürgen Darr seine Lösung in einen allgemeinen, beschreibenden Teil und eine Befehlsliste im Anhang aufgeteilt. Welche Methode man besser findet, ist Geschmackssache - zu bekommen sind beide Bücher überall da, wo es Computerbücher gibt.



Digitales Leihhaus Etwas mißverständlich ist der

Turtles-Fieber

Ob im Kino, in der Spielhal-

le oder auf dem Computer -

die kleinen grünen Plagegei-

ster machen sich wirklich

überall breit! Fast fühlt man

sich an alte Batman-Zeiten

erinnert, als einen das allge-

genwärtige Fledermaus-Lo-

go noch bis in die Träume

verfolgte. Wer nicht gerade

weitab von der Zivilisation

wohnt, hat höchstwahr-

scheinlich auch schon den

neuesten Streich unserer

Lieblingsschildkröten mit-

bekommen: Bei einer be-

kannten Hamburger-Ab-

füllstation kriegt man sie

jetzt auch zum Essen! Dazu

natürlich, also als Plastikfi-

gur, nicht etwa gegrillt! Mal

abwarten, was uns in der

Richtung noch alles erwar-

tet - vielleicht treten die Vie-

cher ja bei der nächsten

Bundestagswahl an . . .?

cher!

Titel schon, denn normalerweise bringt man seine Sachen zu einem Leihhaus hin, anstatt sich von dort welche Vor ein paar Jahren hat noch zu borgen. Letzteres kann kein Mensch je etwas von man aber nunmehr mit Comkämpferischen Schildkröten puterspielen machen - sofern gehört - inzwischen ist man man in der Nähe Mannheims nirgends mehr vor ihnen siwohnt.

Dort gibt's nämlich jetzt die "Software-Corner", und die Leute verleihen Software für 5,- DM pro Tag. Spiele natürlich auch, allerdings erst, wenn sie ca. eineinhalb bis zwei Monate auf dem Markt sind. Um gleich die Frage zu beantworten, die vielen von Euch sicher durch den Kopf geht: Nein, versenden tun sie ihre Games nicht, man muß sich schon in die Augartenstraße 6 in 6800 Mannheim 1 bemühen. Aber gute Ideen rufen ja meist sehr schnell Nachahmer auf den Plan . . . Apropos gute Ideen: Es ist uns zu Ohren gekommen, daß in letzter Zeit immer mehr Einzelhändler in ihren Geschäften Turniere veranstalten, z.B. Joysoft in Köln ("Kick Off") oder Softpower in Berlin ("Indianapolis 500"). Finden wir prima, bald in jeder Stadt!

High Tech-Wurli

Lang, lang ist's her, da haben wir Euch an dieser Stelle die klassischste aller Musikboxen vorgestellt, den "Wurlitzer 1015". Und jetzt kommt der Oldtimer-Nachbau sogar als CD-Wurli heraus!

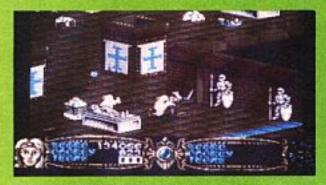
Von außen sieht er immer noch sehr nostalgisch aus, in seinem Inneren rotieren aber die modernsten Scheiben, auf die man Musik pressen kann - eben jene hübsch schillernden Compact Disks. Ob sich die Erbauer des Originals im Jahre 1946 wohl hätten träumen lassen, daß ihr Baby einmal mit Druckeranschluß, Infrarot-Fernbedienung und 120 Watt Musikleistung erwürde? scheinen Wohl kaum, dafür war das gute Stück damals aber auch noch für Normalsterbliche erschwinglich. Heute ist das schon schwieriger, oder habt Ihr gerade mal so 10.000 Steine übrig?



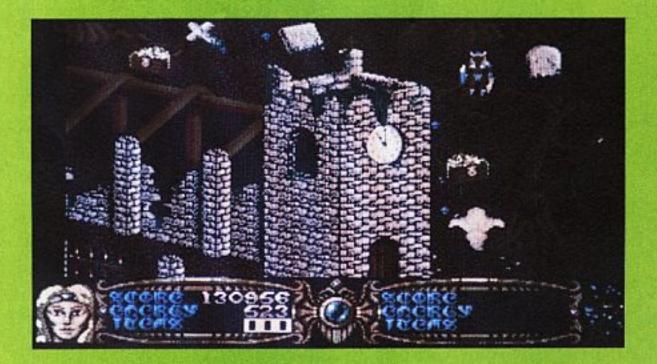
"Gauntlet" hat einfach jeder schonmal gespielt - es sei denn, er hat die letzten fünf Jahre in Sibirien vertrödelt! Was nun aber aus U.S. Golds Programmier-Dungeons auf uns zu kommt, ist deutlich mehr als nur ein leicht veränderter Nachfolger...

GAUNTLET 3D











Tatsächlich hat der dritte Teil der actionreichen Labyrinth-Hatz nur noch sehr bedingt mit den Arcade-Vorbildern der Vorgänger zu tun: Die gewohnte Vogelperspektive und der Vier-Spieler-Modus sind verschwunden, dafür gibt's nun Acht-Wege-Scrolling und eine isometrische 3D-Perspektive. Die vier bereits bekannten Charaktere (Zauberer, Zwerg, Krieger und Walküre) sind zwar noch vorhanden, haben aber Verstärkung bekommen: Eismann, Eidechsenmann, Wassermann und Steinmensch. Jede dieser abenteuerlich aussehenden Gestalten hat bestimmte Eigenschaften, wie Stärke, Ausdauer oder Geschicklichkeit, und kämpft mit einer anderen Waffe (Schwert, Feuerbälle, Zauberstab etc.).

Nun erwies sich aber die neue 3D-Sicht als geradezu speicherverschlingend, weshalb diesmal beim besten Willen nicht so viele Level in den Amiga gequetscht werden konnten wie bei "Gauntlet 2". Daher spielt sich jetzt alles in acht Welten ab, die jeweils 40 Screens umfassen. Davon ist zwar eine schöner als die andere, aber man hat eigentlich nie genug Zeit, die Landschaften mit ihren Flüssen, Vulkanen, Giftpilzen und kleinen Kirchen gebührend zu bewundern - es gibt einfach zuviel zu tun! So hat sich das Entwicklungsteam Software Creations für Gauntlet 3D nicht weniger als 40 neue Monster ausgedacht! Manche davon, wie der boshafte kleine Hexenmeister mit seinen tödlichen Zauberbällen, verhalten sich sogar richtig "intelligent". Andere, z.B. die schrecklichen Zombies, brauchen kein Hirn - sie sind auch so stark genug. Außerdem konnten es sich die Programmierer nicht verkneifen, diesmal ein paar trickreiche Rätsel miteinzubauen, zudem enthält jeder Level ein oder zwei versteckte Mini-Level, die alle ihre eigenen Geheimnisse haben. Und selbstverständlich liegen wieder an allen Ecken und Enden Extras herum: stärkende Imbisse, Schlüssel für geheime Unterabschnitte, Zaubertränke und beinahe mehr Schätze, als man klauen kann...

Die Jungs von Software Creations sind mit Recht stolz darauf, daß es ihnen gelungen ist, das Acht-Wege-Scrolling mit der 3D-Perspektive zu vereinbaren: "Zuerst waren wir nicht sicher, ob wirklich alles Platz haben würde. Als es dann endlich anfing zu funktionieren, waren wir selbst erstaunt!". Ob das fertige Spiel auch so staunenswert sein wird, können wir im März überprüfen – dann soll es in die

Softwareläden kommen!

Winter adé – Frühling olé. Genau der richtige Spruch für den zweiten Teil von Rainbirds Strategie-Epos: Trotz des frostigen Namens hat nun die warme Jahreszeit in der Zukunft

Einzug gehalten!

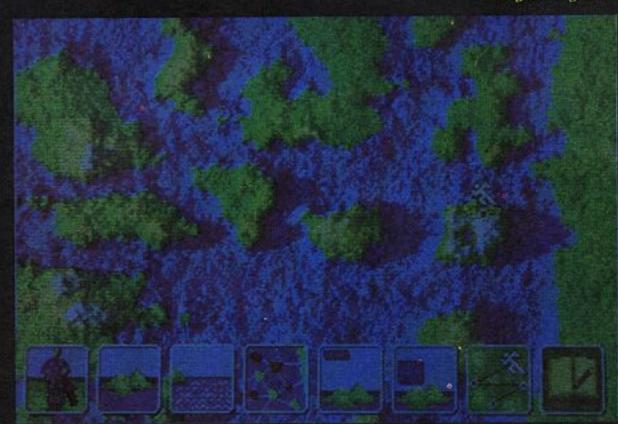
Die neue Eiszeit ist also wieder vorbei. stattdessen grünt, blüht und gedeiht die digitale Pflanzenwelt nach Leibeskräften. Auch die Tage der Midwinter-Insel sind abgelaufen, der ansteigende Wasserspiegel hat ihre Bewohner gezwungen, sich ein neues Domizil zu suchen. Fündig geworden sind sie vor der Westküste Afrikas, wo sie statt einer jetzt gleich 42 Inseln zur Verfügung haben. Und davon ist eine schöner als die andere, überall trifft man auf tropisch wuchernde Vegetation. Selbst die nomalerweise eher trostlose Sahara hat sich in einen fruchtbaren Landstrich verwandelt, der reiche Ernten hervorbringt - und Gegner, denn diesmal geht's gegen das böse

"Saharan Empire"... Wie es sich für eine Fortsetzung gehört, ist alles schöner, besser und größer geworden: Während man beim Vorgänger eigentlich nur den Miesling Masters besiegen mußte, harren nunmehr über 40 Missionen der Erledigung (die man auch in einem Stück als Campaign - absolvieren kann). Das zu beackernde Gebiet ist von 160.000 auf 250.000 Quadratmeilen angeschwollen, und die Zahl der teilnehmenden Personen von 32 auf stolze 1.500! Weil man mit Skiern auf Grasboden nur sehr schlecht vorwärtskommt, kann man den Standort jetzt per Jeep, U-Boot, Ballon, Hubschrauber, Zug, auf Schusters Rappen oder schwimmend wechseln - insgesamt sind den Programmierern 22 verschiedene Fortbewegungsarten eingefallen. Ganz Faule können sogar vollautomatisch auf Wanderschaft gehen und gemütlich dabei zuschauen, wie ihr Charakter "teleportiert" wird. Zwischenfälle (wg. Feindeinwirkung) sind allerdings auch bei dieser fortschrittlichen Art des Reisens nicht ausgeschlossen... Was den Spielercharakter angeht, muß man sich nun nicht mehr mit einer vorgegebenen Auswahl abfinden, sondern darf sich seine Figur nach Wunsch designen. Aber nicht nur das Aussehen ist veränderbar, wie bei einem Rollenspiel werden auch Charakterwerte verteilt. Ja, letztendlich wird sich der Held nun sogar mit seinen Kollegen unterhalten können! Selbstverständlich ist die Grafik noch detailreicher, noch schneller und noch bunter als in Teil 1, die Musik wechselt je nach Stimmung (wie bei Filmen), und Effekte gibt's wie Bits auf einer Diskette. Also alles äußerst vielversprechend - bleibt nur zu hoffen, daß auch der angekündigte Erscheinungstermin (März/April) eingehalten wird. Apropos Erscheinungstermin: Für Ju-

Exklusiv-Preview

- Flames of Freedom

Es grünt so grün ...







Wie passend: Das Midwinter-Team in der Frühlingssonne

li hat man uns "Gunship 2000", und für September dann sogar den Nachfolger zu "Stunt Car Racer" (vom gleichen Programmierteam!) versprochen. Wir können's kaum noch erwarten... (mm)



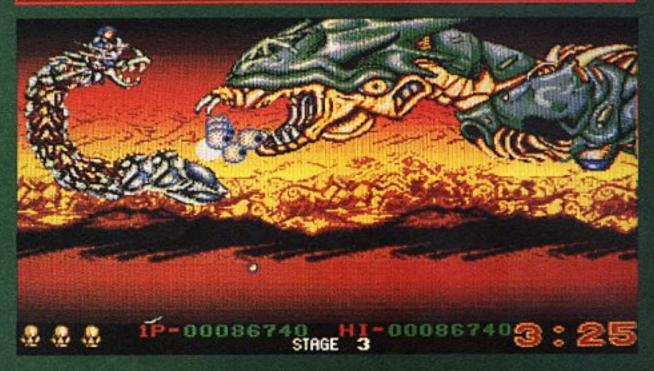
Welche Nase nehmen wir denn heute?



Wenn die Jungs, die "R-Type" gemacht haben, ein neues Ballerspiel abliefern, dann kann es sich doch eigentlich nur um einen echten Knaller handeln, oder? Genauso ist es!

Ein Drache zum Verlieben

DRAGONBREED





Der Amiga Joker meint: Dragon Breed bringt es garantiert zum Klassiker!







Traurig, aber wahr: Bis "R-Type II" über die Amiga-Screens flimmert, werden wohl noch ein paar Monate ins Land ziehen. Ebenso wahr, aber alles andere als traurig: Mit Dragon Breed ist in der Zwischenzeit für actionreiche Unterhaltung bestens gesorgt! Ein hervorragend gemachtes Game, das ebenso hervorragend auf den Amiga umgesetzt wurde (von ARC Developments, die ja schon eine perfekte Konvertierung von "Forgotten Worlds" abgeliefert haben). Genug der Lobgesänge, betrachten wir uns das Wunderkind mal etwas näher: Kayus hat es mit seinen 15 Jahren schon weit gebracht. Nicht genug damit, daß er König des Agamen-Reiches ist, er hat auch bereits seinen eigenen Drachen. Den besteigt er jetzt, um irgendwelche Gegner zu vertreiben, die aus irgendeinem Grund sein Reich verflucht haben ...

Spielen tut sich der königliche Drachenritt denn auch ganz ähnlich wie "R-Type": Sechs umfangreiche Level lang wird von links nach rechts geballert, es gibt auch hier (wenn man länger am Feuerknöpfchen bleibt) einen Superschuß, viele, viele Extrawaffen und riesige Sprites als Gegner. Vor allem der vielseitig verwendbare Drache sorgt für Abwechslung: Er kann

Feinde mit seinem Schwanz erschlagen, Extrawaffen tragen und seinem Herrn als zeitweiliges Schutzschild dienen. Und das ist noch längst nicht alles - das kluge Tierchen spuckt außerdem Feuer und terrorisiert die Mächte des Bösen mit "Sideshots" und "Homing Missiles" (kleine Minidrachen). Der blaublütige Reiter hat ebenfalls einiges auf dem Kasten, er kann nicht nur schießen, sondern (an bestimmten Stellen) auch absteigen, um z.B. die Extras am Boden aufzusammeln. Bei aller Ähnlichkeit mit Irems Klassiker gibt es aber auch einige Unterschiede. So sind die Level länger und breiter, man muß auf und ab fliegen, um die Gegner an der oberen bzw. unteren Begrenzungslinie auf den Screen zu bekommen. Überhaupt die Gegner! Besonders die Endmonster sind dermaßen groß geraten, daß sie kaum Platz auf dem Bildschirm haben. Und fies sind die Ker-

Die Grafik ist im chicen Drachendesign gestylt, hat zweifaches Parallaxscrolling aufzuweisen und ruckelt allenfalls dann ein wenig, wenn Unmengen von Sprites gleichzeitig daherkommen. Beim Sound besteht die Wahl zwischen guten Effekten und sehr guter, atmosphärischer Musik. Steuerung, Handhabung, das ganze Spieldesign - alles ist hervorragend gelöst, sehr fair, einfach vorbildlich! Dragon Breed stellt sogar "St. Dragon" in den Schatten und hat wirklich alle Voraussetzungen, eines Tages den gleichen Kultstatus zu erlangen, wie ihn "R-Type" ja bereits hat. (mm)



noch nicht gespeichert.

TOKER !



Fortsetzungen regieren zur Zeit die Software-Welt, wieso sollte da ausgerechnet Ocean aus der Reihe tanzen? Außerdem: Solange die Nachfolger nur besser sind als ihre Vorgänger, gibt's ja auch nichts zu mosern!









Der Amiga Joker meint: Chase H.Q. II ist noch ein ganzes Stück rasanter als der erste Teil!

Der erste Teil dieser rasanten Verbrecherhatz war vor einem Jahr der Weihnachtshit in England. Damit stand praktisch schon fest, daß auch der Nachfolge-Automat (Special Criminal Investigation) für den Amiga umgesetzt würde. Und man muß sagen, es war eine weise Entscheidung! Natürlich hat sich am Spielprinzip selbst so gut wie nichts geändert: Nach wie vor werden hier böse Buben von tapferen Polizisten mit einem schnellen Auto gejagt und (wenn alles gutgeht) zur Strecke gebracht. Immer noch hat die Karre einen Turbobooster (Spacetaste), immer noch gibt es hübsche Zwischengrafiken. Neben eher kosmetischen Korrekturen (unsere Turbo-Bullen sind mit einem neuen Modell unterwegs, und das Mädel vom Polizeifunk heißt jetzt Karen statt Nancy) gibt es aber auch ein paar wirkliche Neuerungen. So hat zwischenzeitlich wohl jemand den beiden Cops verraten, daß man Verbrecherautos nicht nur rammen, sondern auch auf sie schießen kann. Und da ihr Flitzer ein Schiebedach hat, steht dem Feuerwerk ja nichts im Wege. Auch für Luftunterstützung ist jetzt gesorgt, gelegentlich kommt ein Polizeihubschrauber dahergeflogen und wirft einen besseren Ballermann ab.

Beim Szenario hat es ebenfalls einige Änderungen/Verbesserungen gegeben: Es gibt mehr Details wie z.B. wechselndes Wetter, die Gejagten wehren sich und schießen zurück oder werfen Gegenstände auf die Fahrbahn. Ja, Sogar eine ausgewachsene Motorrad-Gang wird aufgeboten, um unsere Helden bei der Dienstausübung zu behindern. Noch ein paar Kleinigkeiten sollte man erwähnen, beispielsweise informiert nun eine Anzeige den Spieler, wie weit das Gangsterauto gerade entfernt ist, und nach dem Bestehen eines Levels wird die verbliebene Restzeit in Bonuspunkte umgewandelt.

Die Grafik wird dem Amiga jetzt wirklich voll gerecht; sie ist nicht nur schöner und farbenfroher, sondern gleichzeitig auch schneller geworden. Der Sound braucht sich ebenfalls nicht zu verstecken: Das Angebot umfaßt sehr gute Musik, flotte Effekte und auch ein bißchen Sprachausgabe. Die Steuerung ist weitgehend die alte, höchstens das Kurvenverhalten ist vielleicht um eine Nuance besser geworden. Das Zeitlimit ist knapp bemessen wie eh und je, aber (den zwei Continues sei Dank!) übermäßig schwer ist Chase H.Q. II deswegen nicht.

Ocean hat hier eine Umsetzung abgeliefert, bei der man tatsächlich keinen Grund zum Meckern findet. Auch wenn es den ersten Teil bereits auf einer (im übrigen ausgezeichneten) Compilation gibt – dieses Game ist seine Kohle auf alle Fälle wert! (mm)



Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt (ohne darf öfters gewechselt werden). Ellenlange Highscoreliste!



DAS ÜBERLEBEN DER GALAXIS IST IN GEFAHR...

Nach einer langen Reise an die äußersten Grenzen des Universums kommen Sie nach Hause. Doch, was ist mit Ihrem Heimatplaneten geschehen? Die Allianz BATTLESTORM hat ihn während Ihrer Abwesenheit überfallen und total zerstört. Sie sind der einzige Überlebende, und Sie haben Rache geschworen! Machen Sie sich auf die Suche nach BATTLESTORM, und zerstören Sie die unheimliche Allianz! Das Überleben der Galaxis liegt in Ihren Händen.

- MULTIDIREKTIONALES
 SCROLLING
- 50 BILDER PRO SEKUNDE
- 8 VERSCHIEDENE LEVEL
- SEHR FLÜSSIGE STEUERUNG.



United Software Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2 Für weltere Informationen rufen Sie 05244/40850 an.





AMIGA

MS DOS

C 64

ARI ST/STE



AMIGA Version



Genau vor einem Jahr haben wir das Preview zu diesem Spiel gebracht, und dann haben wir gewartet und gewartet – bis wir selbst schon fast nicht mehr an die Existenz der Horrorlady glauben konnten! Aber Damen verspäten sich halt gelegentlich ein wenig...

Der Amiga Joker meint: Was immer man sich von einem Adventure erwartet – Elvira hat's!

Und Damen dürfen das, so aufregende wie Elvira erst recht! Noch dazu ist sie selbst ja eigentlich völlig unschuldig. Der Grund für diese wahrhaft monströse Verzögerung ist schon eher bei ihren Programmierern zu suchen, die halt einfach mal Perfektionisten sind. Und jetzt, nachdem wir das aufwendige Horror-Adventure mit eigenen Augen gesehen haben, ist die Warterei vergeben und vergessen. Das muß man sich mal auf der Zunge zergehen lassen: Über 800 Örtlichkeiten, über 300 Gegenstände und über 100 Gegner warten hier auf einen, der auszieht, um das Gruseln zu lernen! Klingt gut? Ha, wenn Ihr unseren megaexklusiven Testbericht zu Ende gelesen habt, werdet Ihr wissen, daß "gut" hier schon fast eine Beleidigung ist . . . Elviras Oheim Elmo ist gestorben.

Kein großer Verlust für die Menschheit, denn besonders beliebt war der alte Finsterling zu seinen Lebzeiten nicht gerade. Vor allem Elvira ist ganz angetan von diesem Todesfall, hat ihr Onkel Elmo doch seine Burg mit allem Drum und Dran vererbt. Aus diesem bereits etwas wurmstichigen Gemäuer will sie eine Touristenattraktion ersten Ranges machen. Anfangs läuft auch alles nach Wunsch, am Abend vor Allerheiligen (Halloween...) ist die Bude bereits gerammelt voll. Nur, eigentlich hatte sie sich ihre Gäste etwas anders vorgestellt! Die Besucher denken nämlich gar nicht daran, irgendetwas zu bezahlen - außerdem sind sie nicht mal lebendig . . .

So eine Horde Gespenster im Haus reicht ja normalerweise vollkommen aus, um einem das Wochenende zu versauen, aber es kommt noch dicker: Elviras vor 100 Jahren gestorbene Ururgroßmutter Emelda hat sich nämlich überlegt, daß sie jetzt lange genug tot war, und plant deshalb ihre Auferstehung. Außerdem scheint Bescheidenheit nicht eine der bevorzugten Tugenden Emeldas zu sein, denn als nächstes Ziel peilt sie gleich die

Weltherrschaft an! Der ganze Irrsinn läßt sich nur stoppen, wenn man eine Schriftrolle mit Zaubersprüchen findet, die irgendwo im Schloß versteckt ist. Das Röllchen modert in einer Truhe vor sich hin, für die man wiederum sechs Schlüssel braucht, die wiederum...

Ihr seht schon: Ohne Eure Hilfe ist die fesche Elvira nun wirklich aufgeschmissen! Beim Durchwandern des Spukschlößchens kommt man dann aus dem Staunen überhaupt nicht mehr heraus: Grafiken in allerfeinstem "Amigacolor" und absolut filmreife Animationen beeindrucken selbst das verwöhnteste Auge. Und davon gibt es gigantische Mengen das Game hat allein zwölf verschiedene Todesbilder (Game Over) zu bieten! Der Soundtrack ist so atmosphärischgruselig, daß selbst Frankenstein eine Gänsehaut bekommen würde, sofern er nicht schon vor den makaberen Effekten Reißaus nimmt. Zugegeben, manche Szenen sind hart an der Grenze des guten Geschmacks und absolut ungeeignet für zimperliche Zeitgenos-

JOKER A



Spezialität: Unsere Testversion war noch

in englisch, Elvira wird aber komplett in

deutsch erscheinen. Kein Kopierschutz,

Codeabfrage.

JOKER IS

elemente: Der Spielercharakter hat

sechs verschiedene Werte (Stärke, Er-

fahrung...), er kann zaubern und

muß darauf achten, daß er immer

115

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: Horror

Bezug: Korona Soft

Soft/Accolade

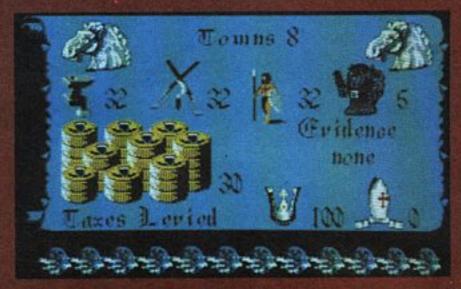
Der Amiga Joker meint: Betrayal ist vielseitig und einfallsreich - ein Strategiegame, wie es leider viel zu wenige gibt!

Verrat und Treuebruch, Meuchelmord, Lügen und Intrigen – lauter nette Sachen gibt es hier! Nur mit Fairplay wird man bei diesem Strategiegame der beinharten

Sorte nicht weit kommen . . .

Ein mittelalterliches Königreich liefert das Hintergrundszenario: König und Bischof teilen sich brüderlich die Macht im Staat. Diesen Zustand zu ändern, ist das oberste Ziel von vier edlen Rittern - die natürlich nicht mit-sondern gegeneinander um die Herrschaft ringen. Grundsätzlich bestehen drei Möglichkeiten, den noblen Vorsatz in die Tat umzusetzen. Da wäre als erstes der militärische Weg: Man kann versuchen, mit seiner Armee strategisch wichtige Orte zu besetzen, sich mit den Kollegen keilen, etc.. Oder man probiert es auf die "ökonomische" Tour und beutet die leidgeplagten Untertanen mit Zöllen, Abga-Steuern aus. und Schließlich gibt es noch die politische Variante, bei der es vornehmlich darum geht, sich bei König und Bischof beliebt zu machen - durch Rufmord, Bestechung, Spionage und dergleichen unsaubere Mittel mehr.

Das ist aber erst ein Bruchteil dessen, was sich hier so alles veranstalten läßt. Man kann beispielsweise unliebsame Konkurrenten gefangennehmen, Attentate verüben, Dörfer besuchen oder selbst ins Exil verbannt werden. Und dann erst die vielen Gewissensentscheidungen: Soll man die mühsam erpreßten Abgaben jetzt wirklich dem nimmersatten König in den Rachen werfen? Oder wäre es nicht höchste Zeit, mal an die Einführung einer schnuckeligen Privatsteuer zu denken? Oder Wegzölle, oder . . .? Aber nicht nur Strategie und Taktik sind gefragt, in verschiedenen Actionsequenzen darf man auch seine Ge-





Für ein Strategiegame ungewohnt gute Grafik!



schicklichkeit beim Umgang mit dem Joystick unter Beweis stellen. Wer dazu keine Lust hat, überläßt diesen Teil halt einfach dem Computer und sieht sich das Spektaktel gemütlich am Monitor an (oder schaltet die Actionszenen ganz ab und läßt sich nur das Ergebnis mitteilen).

Betrayal ist ein äußerst vielseitiges Game, streckenweise fühlt man sich an "Defender of the Crown" erinnert, zum Teil auch an "Powermonger", und bei den Actionabschnitten an den (indizierten) Vorläufer von "Barbarian 2". Gespielt wird mit Joystick und Tastatur (F-Tasten), die Maus ist (leider) arbeitslos. Der Schwierigkeitsgrad kann nahezu grenzenlos variiert werden und ist für jeden Spieler getrennt einstellbar, wodurch man für Anfänger und erfahrene Strategen gleiche Voraussetzungen schaffen kann. Die Grafik bietet nichts Spektakuläres, ist aber deutlich besser als bei den meisten Strategiespielen. Soundtechnisch werden eine sehr atmosphärische Musik und ein paar hübsche Effekte geboten. Negativ fallen eigentlich bloß einige Umständlichkeiten bei der Handhabung auf, ansonsten trübt kein Mangel das sonnige Bild.

Besonders bei mehreren Mitspielern macht Betrayal einen Höllenspaß, da man miteinander, gegeneinander oder auch in wechselnden Bündnissen antreten kann. Erstklassige Strategiekost also, die wirklich nur wärmstens zu empfehlen ist! (mm)



Betrayal

Grafik: 63% Sound: 74% Handhabung: 87% Spielidee: Dauerspaß: 84% 75%

Preis/Leistung: Red. Urteil:

Variabel

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: Rainbird/Micro-

prose

Bezug: Rushware

Spezialität: Das Spiel und die 100seitige Anleitung sind in (anspruchsvollem) Englisch. Gespeichert wird auf einer Extradisk.





Haben Sie Fragen zu BOMICO — Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielabauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt!
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

PEINLICH, ABER WAHR:

In Ihrem Haus wimmelt es von Spinnen, Fliegen und anderem Ungeziefer Spielen Sie Kammerjäger! Sie haben es in der Hand

Audiogenic

Vertrieb: BOMICO, Gewerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach





Alle Welt wartet sehnsüchtig auf eine wirklich neue Spielidee, und wer hat sie? Psygnosis!

Dabei hatten wir die Liverpooler Bit-Bastler beinahe schon abgeschrieben...

Der Amiga Joker meint: Lemmings bietet ein erfrischend neues Spielprinzip – und Spielspaß pur!

Das Konzept ist hier ebenso simpel wie fesselnd: Die herdenweise auftretenden Lemminge laufen munter drauflos und kümmern sich kein bißchen um die zahlreichen Gefahren der Bildschirmlandschaften (Schluchten, Hindernisse, etc.). Der Spieler soll nun in jedem Level einen bestimmten Prozentsatz der kleinen Wühler unversehrt zum Ausgang bringen. Dafür stehen ihm einige Spezial-Lemminge zur Verfügung: Da wären beispielsweise die Blocker, die man gefährlichen Stellen postiert, damit die anderen Lemminge nicht weiterlaufen können. Braucht man einen solchen Blocker nicht mehr, wird er einfach in die Luft gesprengt - ganz schön gemein! Desweiteren gibt es Spezialisten zum Brückenandere bauen, buddeln Fluchttunnel, klettern Anhöhen hinauf oder springen mit dem Fallschirm ab.

Die Landschaft scrollt horizontal und ist einige Bildschirme breit, auf einer Art Radarschirm ist die Gegend in Umrissen zu erkennen. Die Grafik ist denn auch der

einzige Schwachpunkt des Spiels: Zwar wurden die Viecher selbst recht putzig animiert, dafür sind die Landschaften eher trist. Gesteuert wird übrigens ausschließlich mit der Maus (zumindest bei der Vorabversion, die für unseren Test zur Verfügung stand). Alles in allem hat Lemmings in der Redaktion wahre Begeisterungsstürme entfacht ein actiongeladenes Strategiespiel mit einer superoriginellen Idee, das jeden sofort in seinen Bann zieht! (C. Borgmeier)



Spezialität: Für jeden gemeisterten Spielabschnitt erhält man ein Paßwort.





Der Amiga Joker meint: Spindizzy Worlds ist mehr als ein würdiger Nachfolger – ein Klassiker von morgen!

Langsam aber sicher finden sich auch die letzten C 64-Klassiker am Amiga ein. Und das Beste: Diesmal trüben keine technischen Mängel die Wiedersehensfreude!

Spindizzy ist eines jener Spiele, die im "Marble Madness"-Fieber entstanden sind, hier dreht sich alles um einen Kreisel namens Gerald. Gerald kreiselt über eine 3D-Ebene und sammelt auf, was da so an Nützlichem herumliegt - vorwiegend Diamanten. Dabei muß er aufpassen, daß er nirgends runterfällt (neue Geralds sind teuer!) und sich nicht von Aliens piesacken läßt (Geralds sind empfindlich!). Der eigentliche Sinn der Kreiselei besteht darin, mit Hilfe von Gerald die über 30 vorhandenen Welten zu kartografieren. Aber nicht alleine deshalb ist auch etwas Kopfarbeit gefragt, die einzelnen Gegenden haben schon so ihre Tücken: Manche Felder sind für Gerald tödlich, andere erreicht man nur durch Türen oder über Lifte, die erstmal mittels Schalter aktiviert werden wollen.

Bei der Umsetzung auf unsere "Freundin" hat man net-

terweise auch gleich ein paar Verbesserungen eingebaut. Beispielsweise bei der Kartenfunktion oder den verschiedenen Perspektiven, vor allem aber kann nun endlich abgespeichert werden. Ansonsten: Gute Gra-(abwechslungsreiche Welten mit teilweise bis zu 15 Ebenen, so gut wie kein Ruckeln), guter Sound (fetzige Musik, ansprechende Effekte) und eine brillante Steuerung (1:1 zum Original, präzise und leicht handhabbar). Fazit: Spindizzy war auf dem C 64 ein Klassiker und wird garantiert auch auf dem Amiga einer werden! (mm)

Spindizzy Worlds Grafik: Sound: 65% 92% Handhabung: Spielidee: 80% Dauerspaß: 86% Preis/Leistung: 80% Red. Urteil: 87% Für Fortgeschrittene Preis: ca. 73,- DM Hersteller: Activision Bezug: Funtastic

Spezialität: Die Steuerung kann justiert werden, zum Speichern ist eine formatierte Extra-Disk erforderlich.

HARD- & SOFTWARE

Bestelladresse Schwalbackenstn. 61 6200 Wiesbaden 06 B - 37 91 89 068179189-0002 DM 8,- Nacimalass



DM 4.- Vonsuskasse (rc-Schreb) DM 16,- Austand

AMIGA Public Domain zu Traumpreisen:

Ab 100 St. auf 3.5° Disketten

Rückumschlag

DM 1.95

Ab 100 St. auf 5.25" Diaketten

DM 0.80 Wir führen fast alle Serien wie z.B. FISH, KICKSTART, AUGE, TBAG, UNICORN, GET IT. DEMOVERSIONEN, MIDI AMIGA JUICE, RUHR, RPD, RHS, SAAR TIMES und noch viele viele mehr. Info's gegen frankierten DIN A5

BOY

Verpassen Sie Ihrem 500er ein neues

MW-500 System DM349.-

Speichererweiterung 512k für A500	DM 99
Externes 3.5" Laufwerk	DM 169
Externes 5.25" Laufwerk	DM 189
Internes 3.5" Laufwerk	DM 149
A MAC Emulator für Amiga	DM 399
Citizen Swift 24 Nadeldrucker	DM 798
KCS PC Powerbord für A500	DM 789

COMPETITION PRO JOYSTICK

5000 STANDART	DM 23.50
5000 TRANSPARENT	DM 27.50
5000 STAR BLAU	DM 34.50

Haben Sie Probleme sich Spiele, Joysticks, Bücher od. Hardwareerweiterungen zu besorgen oder finden Sie keine preiswerte Anwendersoftware, dann rufen Sie uns an und nennen Sie uns Ihren Wunsch, wir versuchen dann den gewünschten Artikel zu besorgen

Natürlich zu ganz niedrigen Preisen die für jeden Geldbeutel erschwinglich sind. Also rufen Sie uns an... X-Out

	Titel	DM
1	688 Submarin Attack	79
1	A.P.B.	53
1	Atomix	59
1	Baal	53
ł	Back to the Future II	79
1	Beam	79
1	Blockout	79
1	Börsenfleber	79
ì	BSS Jane Seynow	79
1	Cadaver	79
j	Damocles	79
ł	Dan Dare 3	59
I	Datastrom	69
ì	Days of Thunder	79
I	Drakken	69
ì	E Motion	79
l	F-19 Stealth Fighter	89
ì	Flood	79
Į	Gentus	73
I	Ghostbusters 2	73
ì	Heavy Metal	79
I	Indianapolis 500	79
I	Inspector Griffu	59
I	Interseptor	69
i	It Came from the Dessert	
į	Italien 1990 Winner Ed	89
l	lvanhoe	69
Į	Kaiser dt.	109
١	Kick Of 2 Workleup Edi.	69
1	Kings Quest 4	99
į	Kings Quest Tripel Pack	99
ì	Klax	55
1	Loom	89
1	LEMMINGS	69
l	Moonwalker	69
ì	Mr. Heli	69
Į	North & South	59
J	OOPS UP	69
1	Shadow of the Beast 2	99
Ì	Teenage Mutant Hero T	89
1	Turrican	65
į	Ultima 5	89
1	Welltris	69
į	X-Out	59

Amiga 2000 Filecard 40 MB SCSI II 1198,- DM

Deluxe Sound 228,- DM

2. Laufwerk 3.5" durchgef. Bus 198,- DM

Reismaus 89,- DM Hi-Res Maus 280 dpi 99,- DM

Speichererweiterung A500 auf 1 MB abschaltbar incl. Uhr ab 129,- DM

Midi Interface 99,- DM

Buck Rogers 89,90 DM Curse of the Azure Bonds

89,90 DM M1 Tank Platoon 89,90 DM

62,90 DM Loopz 72,90 DM Puzznic Ultima V 89,90 DM

79,90 DM On the Road 89,90 DM Jack Nicklaus Powermonger 89,90 DM

79,90 DM Transworld Spindizzy Worlds 77,90 DM E-Swat 72,90 DM

The Fools Errand 72,90 DM

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal Bits + Bytes finden Sie in ... 5900 Siegen, Am Bahnhof 35

24 Std.-Bestellservice Tel.: (02 71) 2 21 20 • Fax.: (02 71) 5 66 17

ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG

VAR

Die Sensation in Mannheim

WIR VERLEI SOFTWARE

FÜR DIE SYSTEME:

AMIGA

ATARI ST

- IBM-KOMPATIBLE
- COMMODORE C 64
- - GAME BOY
 - PC-ENGINE

Öffnungszeiten: Montag - Freitag

Samstag

9.30 Uhr - 13.00 Uhr, 15.00 Uhr - 22.00 Uhr

10.30 Uhr - 22.30 Uhr

SOFTWARE-CORNER Inh. D. Neuen

Augartenstr. 6, 6800 Mannheim 1, Tel.: 0621-402387, Fax: 0621-444773

Inh. Gabriele Hartmann

Janysma.

Laut ASM-Umfrage seit mehr als 5 Jahren Deutschlands beliebtester Softwareversand

Mord mit der Axt im Wohnzimmer

Irgendwo: Ein harmloser Familienvater dreht mit der Axt im Wohnzimmer durch. Er hinterläßt zwei weinende Kinder.

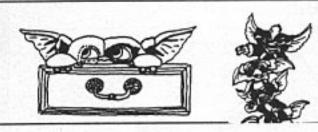
Begonnen hatte das Familiendrama mit einer Bestellung von zwei Actionspielen, für die sich nicht nur die beiden Kinder der Familie begeistern konnten, sondern wo auch der Hausherr C. Onan selber gerne einmal zum Joystick griff. Dummerweise hatten sie jedoch nicht bei JOYSOFT, die für

BESCHÄDIGTE KISTE SORGT FÜR TERROR

Irgendwo: Eine nicht sicher verpackte Kiste und etwas Regen versetzte eine Kleinstadt in Terror.

"Setze den Irlalt nie der Feuchtigkeit aus und füttere ihn nie nach Mitternacht", das waren die warnenden Worte des Vertreibers. Doch der Händler, der eine Familie in einer Kleinstadt belieferte, hatte keine Sicherheitsverpackung im Service- Angebot, wie es z.B. bei der Firma JOYSOFT selbstverständlich ist.

Schon auf dem Transportweg wurde also der nur unzulänglich geschützte Inhalt dem Regen ausgesetzt. Er vermehrte sich und brach in den posteigenen Kühlschrank ein. Die kleinen Monster terrorisierten anschließend die kleine Stadt, bis ein Filmheld rettend eingreifen konnte. Darum wird empfohlen, gerade bei den so wichtigen Serviceleistungen auf das Angebot seines Händlers zu achten.



ihren prompten und guten Reklamationsservice bekannt sind, bestellt. So nahm das Unglück seinen

Ein vom Hersteller nicht erkannter Fehler ließ das eine Spiel beim sechsten Endgegner abstürzen, das andere lud erst gar nicht. Nach mehreren vergeblichen Versuchen, die Spiele umzutauschen (ihr Händler verweigerte die Annahme und verschleppte den schließlich eingeklagten Umtausch), griff Herr Onan zur Axt und zerhämmerte den Computer., sehr zum Entsetzen seiner Kinder.



PILGERMARSCH IN RÜSTUNG

Irgendwo: U.L. Tima, ein fanatischer Rollenspiel-Fan, beginnt diese Tage wieder seinen alljährlichen Pilgermarsch zu seinen Softwarehändlern.

Grund der Veranstaltung ist die jährliche Steuerrückzahlung, die er natürlich in gute Software investieren will. Doch die wenigsten seiner Softwarehändler informieren ihn mit kostenlosen oder sogar informativen Preislisten. Trotzdem: "Dieses Jahr ist wohl mein letzter Pilgermarsch durch Deutschland", verrät er uns. "Freunde haben mich nämlich auf JOYSOFT aufmerksam gemacht. Die senden vierteljährlich an alle ihre Kunden eine kostenlose Preisliste, die randvoll mit Informationen zu den Spielen, verwendbaren Grafikkarten u.ä.m. ist. Dann kann ich mir demnächst die Arbeit ja sparen. Und preisgünstig sind sie dabei auch noch!"



TOP-Angebote

Lemmings Tower Fra Nightshift* Ultima V 64.90 69.90 59.90 74.90

CURSE OF AZUR BONDS...... 69.90 DINOWARS..... 59.90 DRAGONBREED..... 64.90 ELVIRA*.. 74.90 IMMORTAL (1MB)..... 69.90 INDY 500..... 69.90 ISHIDO *. 69.90 KILLING GAME SHOW..... 64.90 59.90 MASTERBLAZER *......MONKEY ISLAND*.... 69.90 79.90 MONTY PYTHON *..... 59.90 OBITUS 89.90 ON THE ROAD *.... PARADROID 90..... 74.90 PLOTTING " 74.90 POWERMONGER **..... 79.90 PUZZNIC '/"....RICK DANGEROUS II..... SECOND FRONT..... SIMULCRA..... SUPER OFF ROAD *...... 64.90 TEAM YANKEE....TOM AND THE GHOST *..... 64.90 TRANSWORLD...... 74.90 WILD WEST WORLD...... 89.90

A 10 TANK KILLER.....

BUCK ROGERS *.....

BETRAYAL.

84.90

69.90

79.90

69.90

KÖLN 41 Gottesweg 157 Tel. 02 21 / 44 30 56 KÖLN 1 Mathiasstr. 24-26 Tel. 02 21 / 23 95 26 BONN Münsterstr. 18 Tel. 02 28 / 65 97 26

Unseren BLITZVERSAND erreichen Sie unter

02 21/44 30 56

DÜSSELDORF 1 Pempelforter Str. 47 Tel. 02 11 / 36 44 45

WOLF PACK *..... 79.90

Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per Nachnahme. Ellpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Intum und Preisänderungen vorbehalten. Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferber, werden jedoch in Kürze erwartet (** = deutsche Anleitung).



Altes chinesisches Sprichwort: "Neuer Monat – neue Mailbox". Und da wir es ja nicht nur mit einem neuen Monat, sondern gleich mit einem neuen Jahr zu tun haben, ist natürlich auch die Mailbox ganz besonders neu! Auf alte chinesische Sprichwörter ist halt Verlaß...

ANMERKUNG: DER ALTE WITZ MIT L& R, HAHMIA! ... WIE MEIN SCHÜLEL DIE EHLE HATTE ZU LEZITIEREN KONFUZIUS: NEWER MONAT - NEUE MAIRBOX!

Lesehorror

Ich war auf der Amiga 90 und natürlich auch an Eurem Stand - Ihr seid ja eine starke Truppe! Auch hätte ich gerne mal mit dem Out Run Automaten gespielt, aber da war es mir viel zu voll. So, das war's mit den guten Sachen, es folgen Kritik und Verbesserungsvorschläge:

1. Ich hab Euch mal einen Leserbrief geschrieben, und Ihr habt auf einem geilen Briefpapier geantwortet. Wär das nix für den Joker-Shop?

Wenn bei einem Test Preis und Bezug "noch offen" sind, könntet Ihr doch wenigstens im nächsten Heft schreiben, was es denn nu kostet.

Der Test zu Neuromancer

in AJ 10/90 war eine mittlere Katastrophe! Es ist ja schön und gut, daß Eure Hefte so bunt sind, aber weinrote Schrift auf schwarzem Untergrund ist bei gedämpftem Licht fast unlesbar.

 Im AJ 11/90 ist der Stromausfall ein wahrer Lesehorror. Hat Oskar eigentlich selbst verstanden, was er da geschrieben hat? Ich mußte den Text dreimal lesen, bis ich ihn halbwegs kapiert hatte. Also bitte Oskar: Schreib wenigstens so, daß auch Oskar - ähh, Otto Normalverbraucher Deine Texte versteht.

beschwert sich Stefan Müller aus Koblenz

Wenn Du schon nicht Out Run fahren durftest, sollen wenigstens Deine Vorschläge nicht unkommentiert bleiben: 1. Schön, daß Dir unser um waschechtes Firmenpapier, das wir leider keinesfalls aus der Hand geben können -

Wenn Du (oder sonstwer) einen Preis wissen möchtest. ruf uns doch einfach an. Oder noch besser: Frag den Soft-Dealer Deines Vertrauens, denn die Unterschiede von Händler zu Händler sind ja bekanntlich gewaltig.

3. Tja, und ganz ohne Licht kann man den Neuromancer-Test sogar überhaupt nicht lesen! Vorschlag zur Güte: Wir kümmern uns in Zukunft um bessere Lesbarkeit und Du Dich um eine ordentliche Beleuchtung.

4. Meinst Du im Ernst, Oskar hätte den Artikel so geschrieben? Gut, er ist ein bißchen schusselig, aber so??? Nö, guck doch mal ins Betriebsgeheimnis 12/90, dann dürfte Dir vieles klarer werden.

Aggressiv?

Mir fällt in letzter Zeit auf, daß Eure Antworten einen leicht ironischen Unterton enthalten (hüstel, hüstel), um nicht zu sagen, sie sind ein wenig aggressiv! Was soll das?? Von wegen Amiga-Messe in Tiefenbach, oder auch Hilmar Schachenmayr durch den Kakao zu ziehen - ist doch etwas hart! Wer schreibt Euch denn da noch? Ich weiß, daß es von Euch nur spaßig gemeint war, aber auf mich hat

das halt einen schlechten Eindruck gemacht.

Ansonsten bin ich überzeugter AJ-Leser, bloß der Test zu Paradroid 90 hat mich ein wenig enttäuscht. Aber bitte, über Geschmack läßt sich streiten. Sonst seid Ihr super, vielleicht könntet Ihr aber in Zukunft nicht mehr so abwertend in Euren Antworten reagieren, dann bleiben Euch auch die Nicht-Brork-Fans treu!

rät uns Felix Orth aus Gießen

Na, na, so schlimm sind unsere Antworten auch wieder nicht - wer sie zu ernst nimmt, ist selber schuld. Ubrigens: Der einzige, der uns bisher offiziell der "Aggression" bezichtigt hat, bist Du. Und Du hast uns ja trotzdem geschrieben...

Mist, das war wohl auch schon wieder zu bösartig. Also nochmal mit Engelszungen: Lieber Felix, wir meinen's nicht so, unser ironischer Stil ist vermutlich ein angeborener Charakterfehler. Als Wiedergutmachung verzeihen wir Dir sogar, daß Dir unser Test zu "Paradroid 90" nicht gefallen hat. Wenn das nicht großzügig ist?

Unterschriftensammlung

Ich wollte eigentlich nur sagen, daß Andreas Moser



GrooveSoft

die Software fuer den richtigen Drive Nur Versand Kein Ladenverkauf XMGX only

Archipelagos	26,00	Harley Davidson	73,00	Player Manager	53,00
Armada	73,00	Heroes of the Lance	66,00	Police Quest 2	73,00
Bard's Tale II	60,00	Hillsfar dt.	66,00	Pool of Radiance	63,00
Bard's Tale III	a. A.	Hitchhikers Guide	46,00	Populous	66,00
Bloodwych	63,00	Hount of Shadow	66,00	Powermonger	66,00
Bomb Jack	32,00	Imperium	66,00	Projectyle	66,00
Boulderdash Cornstr. Kit	26,00	Indiana Jones 3 - Adv.	65,00	Questron 2	53,00
Cadaver	a. A.	Iron Lord	66,00	Red Storm Rising	66,00
Carmen Santiago	64,00	Jeanne D'Arc	46,00	Resolution 101	63,00
Castle Master	56,00	Jumping Jack Son	51,00	Rodwar 2000	26,00
Champions of Krynn	66,00	Kampfgruppe	39,00	Space Quest 3	80,00
Chaos strikes back	63,00	Khalaan	66,00	Space Rouge	73,00
Chuck Yeager's AFT V2.0	66,00	Kick off 2	60,00	Super Wonderboy	32,00
Cin & Gribbage -	73,00	Kind of Magic 2	60,00	Sword of Aragon	73,00
Colonel's Bequest	93,00	Kings Quest 4	73,00	Swords of Twilight D.A.	66,00
Conqueror	66,00	Klax *	49,00	The President is missing	60,00
Conquest of Camelot	93,00	L & M Spiel	46,00	Their finest hour	73,00
Damodes	63,00	Legend of Fairghail	73,00	Theme Park Mystery	63,00
Deja Vu 2	63,00	Leisure Suit Larry 3	94,00	Time & Magic	26,00
Demons Winter	60,00	Loom	73,00	Turn it	46,00
Dragon Wars	66,00	Lost Dutchmans Mine	53,00	Turrican	53,00
Dungeon Master dt.	63,00	Metall Master	a. A.	Two to one	46,00
Dungeon Quest	63,00		66,00	Ultima 3	46,00
Elite	66,00	Might & Magic 2	73,00	Ultima 4	63,00
Emerald Mine 3 Prof	26,00	Millenium 2.2	32,00	Ultima 5	73,00
Facry Tale	53,00		a.A.	Unreal	73,00
Fire & Brimstone	66,00	Neuromancer	60,00	Vermeer	63,00
Flintstones	19,00		a.A.	Wall Street Wizard	53,00
Fred	66,00		53,00	War in middle earth	53,00
Halls of Montezuma	66,00		73,00	Zombi	66,00
Hammerfist	63,00		66,00	Zork 2	73,00

NEUERSCHEINUNGEN AUF ANFRAGE!

Versandkosten: VK + 4,00 - NN + 6,00 TELEFON 0631-28809

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten!

HG

Lords of Doom ..

Midwinter

Murder ...

Pirates.

Maniac Mansion

Nightbreed (Act) .

Nightbreed (Adv) Operation Stealth ...

Paradroid 90

Player Manager ...

Pool of Radiance, 1 MB

Maupiti Island

Hyper-Games

Zu bestellen bei:
Softwareversand Katsougris
Postfach 70 01 42, 4600 Dortmund 70
Tel. 02 31 / 61 55 65 (0 – 24 Uhr)
Versand: Vorkasse 5,- DM / Nachnahme 7,- DM



19,95

39,95

39,95

29,95 25,95

23,95 29,95

39,95

159,00 345,00

588 Attack Submarine 65,95	Ports of Call (Neu)	63,95
Apprentice 53,95	Powermonger	79,95
Awesome 79,95	Prince of Persia	69,95
B.A.T 89,95	Rainbow Islands	59,95
Buck Rogers 77,95	Red Storm Rising	63,95
Cadaver 69,95	Rick Dangerous II	59,95
Carthage 63,95	Riders of Rohan	65,95
Champions of Krynn 65,95	Rings of Medusa	59,95
Corporation 63,95	Sim City	65,95
Damocles 65,95	Space Ouest III	89,95
Dick Tracy 63,95	Starflight	65,95
Dino Wars 57,95	Stundenglas	a. A.
Dragon Flight73,95	Supremacy Test Drive II	77,95
Drakkhen 59,95	Test Drive II	65,95
Dungeon Master 1 MB 59,95	The Plague	33,93
Elite	Turrican	49,90
Elvira 73,95	TV Sports Football	49,95
Emlyn Hughes Soccer 59,95	Ultima IV	63,95
Epic	Ultima V	75,95
European Super league 63,95	Wheels of Fire (Compil.)	69,95
F 29 Retaliator 59,95	Wild West World	89,95
Imperium 69,95	Wings of Death	65,95
Indiana Jones III 65,95	Wonderland	75,95
Indianapolis 500 69,95	Zak Mac Kracken	65,95
Invest 53,95		
It came f. t. Desert 1 MB 69.95	SONDERANGEBO	ηĖ
Jack Nicklas Unlimited Golf 75,95	Bayarly Hills Con	29.95
James Pond Underw. Agent 59,95	Beverly Hills Cop Bloodwych Data Disk	23 95
Kaiser 99,95	Cloud Kingdoms	25 95
Kick Off II 59,95	E-Motion	20,00
Klax	E-MOLION	19 90
Larry III	Eye of Horus	29 05
Legends of Faerghail 69,95	Fish	20 05
Loom	Gravity	25 05
Loopz	Island of Lost Hope	25 95
And the party of t	**************************************	

Italia 1990

Moonwalker .

Safari Guns

Ultima III

Knights of Crystallion

Microprose Soccer ...

Stryx The Third Courier ...

Gameboy + Tetris Lynx + California

Spiele für Konsolen auf Anfrage

65,95

63,95

65,95

69,95

63,95

63,95

69,95

63,95

59,95

59,95

65,95

(11/90) recht hat. Viele Games sind einfach zu teuer, z.B. Drakkhen (oder Dreckweg?). Hat sich echt gelohnt, die kleine Investition von 100 Mark (Ironie, Ironie!). Ihr braucht den Brief nicht abzudrucken, es geht mir nur darum, daß alle Welt weiß, daß jetzt schon zwei Menschen existieren, die da meinen, viele Spiele wären zu teuer. Man könnte ja eine Unterschriftenaktion starten, die lautet: Wir sind das User-Volk. Wär doch mal lustig zu sehen, was passiert, wenn man mit zigtausend Unterschriften bei den verschiedenen Softwarefirmen anklopfen würde! Aber ehrlich, ich glaube, die würden uns was sch..., oder? zweifelt Markus Chevalier aus Aachen

Was Du nun ausgerechnet gegen "Drakkhen" hast, verstehen wir zwar nicht so ganz, aber im allgemeinen hast Du natürlich recht: Software ist teuer. Ob eine Unterschriftenaktion daran etwas ändern könnte, darf tatsächlich bezweifelt werden. Der sicherste Weg ist immer noch, sich ausgiebig zu informieren (am besten natürlich im Joker!), das ins Auge gefaßte Game kurz anzutesten und dann halt nur zuzuschlagen, wenn es einem die geforderte

Betrifft: Dr. Freak!

Kohle auch wirklich wert ist.

Ich komme gleich voll zur Sache: Ich finde es unfair von Dir, wie Du alles über das Freak-Dasein ausplapperst. Wenn Du so weitermachst, kannst Du ja gleich erzählen, wie man Automatenbriefmarken fälscht, an Freecall-Numbers rankommt (damit auch die Lamer phonefreaken können) oder ein Game crackt. Meinst Du etwa, Polizei oder Staatsanwälte lesen keine Softwarezeitschriften? Ich meine, Du bist einfach fies gegenüber den echten Freaks. Na, mich kratzt es nicht mehr so doll, da ich eh aufgeflogen bin, aber willst Du uns allen das Freak-Dasein noch mehr erschweren? Hä??

meldet sich Dave aus Bremen zu Wort

Was wäre eine Mailbox ohne Dr.Freak? Deshalb 8746sten Mal: Dr.Freak behandelt Namen und Personen stets (streng!) vertraulich, Dr.Freak formuliert seine Artikel beabsichtigt so, daß Nachahmer keine Chance haben, und Dr. Freak ist es persönlich piepegal, ob jemand, der fälscht (Briefmarken) oder betrügt und stiehlt (DFU auf Kosten geklauter Kreditkarten), dann letztlich vor dem Kadi landet. Wenn Dir Dein "Freak-Dasein" schwer wird, wie wär's mit ein bißchen Legalität? Daß Du von Leuten wie Dir dann als "Lamer" bezeichnet würdest, müßtest Du allerdings in Kauf nehmen . . .

Loser und Lamer

Herzlichen Glückwunsch zu Eurer Jubiläumsausgabe! Nach dem Inhalt stimmt jetzt endlich auch der Umfang. Das ist ein gutes Zeichen, das hoffentlich nicht dadurch getrübt wird, daß irgendeiner auf die Idee einer Preiserhöhung kommt. Aber der eigentliche Grund meines Briefes: In AJ 11/90 sind ein paar Möchtegern-Cracker, die nicht mal ihren eigenen Namen kennen und glauben, sich als Computerexperten ausgeben zu müssen. Der Gipfel der Unverschämtheit ist allerdings, neue User als Lamer und Loser zu bezeichnen. Jeder fängt schließlich mal an. Diese eingebildeten Cracker wissen bloß nicht mehr, daß es mal eine Zeit gab, wo sie auch noch nicht wußten, wie ein Computer aussieht bzw. funktioniert.

Also: Leute, tut uns allen einen Gefallen und behaltet Eure geistigen Ergüsse für Euch! Trotz meiner sechsjährigen VC-20-bis-Amiga-Karriere fällt es mir nicht ein, Anfänger in der Computerei als Idioten hinzustellen. Was soll denn das? An die Redakteure: Laßt doch bitte in Zukunft die saudummen, extra für die Mailbox erfundenen Pseudonyme raus. Wer seinen Namen



nicht weiß, soll halt seine Eltern fragen oder in der nach-Geburtsurkunde schauen. Und was das Cracken selbst betrifft: Ich glaube schon, daß es ein erhebendes Gefühl ist, einem Programm den Kopierschutz zu rauben, aber auf Dauer ist das doch auch nicht befriedigend. Warum versucht Ihr nicht mal, ein eigenes Programm schreiben?

Noch ganz kurz ein Wort zur BPS: Im Schulfernsehen sah ich einen Beitrag über die BPS, in dem tattrige alte Greise versuchten, eine Lightgun zu bedienen. Als sie endlich herausgefunden hatten, daß man damit auf den Monitor zielen muß, begann der dritte Weltkrieg. Sie verwandelten sich in Rambo-Duplikate, einige hatten sogar Schaum vorm Mund. Hinterher wurde gelacht und gescherzt, und das Spiel auf den Index gesetzt. Und das nur, weil uralte Greise nicht mehr in der Lage sind, ihre Träume von der Realität zu unterscheiden...

meint Andre Völkl aus Hameln

Wir sind voll und ganz Deiner Meinung, was die Überheblichkeit der selbsternannten Szene-Elite und den infantilen Hang zu Pseudonymen betrifft. Auch hinsichtlich der rüstigen Rentnerrunde namens BPS wollen wir nicht widersprechen. Allein, was die Preiserhöhung angeht, so fand zumindest Michael die Idee gar nicht sooo übel: "Vielleicht 7,50 wie die lieben Kollegen? Oder besser gleich 8,50 - das hält länger vor. Oder noch besser glatte 10,pro Heft. Oder ... ". Beim Stand von 28,70 bekam er dann Schüttelfrost (Gierus Zittrikus, wie der Lateiner sagt) und muß seither das Bett hüten. Er befindet sich aber bereits auf dem Weg der Besserung und läßt (auf Anraten des Arztes) ausrichten: Absolut keine Preiserhöhung in Sicht!

Zu zynisch?

Zunächst einmal: Happy

Birthday! Als Leser der ersten Stunde hätte ich damals keine Wette darauf abgeschlossen, daß Ihr das erste Jahr übersteht. Schön, wenn man so angenehm enttäuscht wird.

Aber! Muß dem Joker denn bei einem Verriß gleich das Essen aus dem Gesicht fallen? Könnte er nicht, wie sich das gehört, stattdessen in Tränen ausbrechen?

Tja, und noch eine Sache: Eure "flotte Schreibe" ist fast schon etwas zu flott. Was soll bei Bomber Bob das Fazit, daß sich Italiener doch besser um Frauen, Schuhe und Sportwagen kümmern sollen? Und wie kann einem ein so blutrünstiges Spiel wie Nightbreed lächelnd empfohlen werden? Was sollen so zynische Bildunterschriften "Auch das schönste Leben ist mal zu Ende"? Und Zeilen wie "Oh mein Gott" gehören hier nicht hin - oder sehe ich das zu eng?

Das Computer-ABC finde ich vom Ansatz her prima, wenngleich eine Abbruchtaste nicht unbedingt erklärt werden muß. Beschreibt doch lieber mal die von Euch selbst gebrauchten Ausdrücke wie Codewheel oder Cheat. Oder: Wo gibt es NTSC-Streifen zu kaufen, und ist ein AD&D Game ein Spiel für Anfänger, Doofe oder Deppen?

Nehmt es mir nicht übel, wenn ich ein bißchen rumgemeckert habe, vielleicht komme ich als angehender Grufty mit Eurer lockerflockigen Schreibe ganz einfach generationsmäßig nicht mehr zurecht...

befürchtet Wolfgang Elwig aus Steinheim

Mecker ruhig, in Deinem Alter darf man das! Apropos: Wie alt bist Du eigentlich? In heldenhafter Überwindung der Generationskluft wollen wir Dir jedenfalls Folgendes sagen: In Wahrheit glauben wir gar nicht, daß sich Italiener unbedingt auf Frauen, Schuhe und Sportwagen beschränken müssen – schließlich machen sie auch ganz leckeren Wein. Ebensowenig finden wir "Nightbreed" un-

INTERNATIONAL

A 10 Tank Killer

Apprentice dt.

Captive dt.

Century dt.

Back to the Future II

Carmen Santiego

Chaos Strike Back *

Codename Iceman

Corporation dt.

Curse of Ra dt.

Dinowars dt.

Elite dt.

Dragon Flight dt.

F-16 Falcon dt.

F-16 Mission 2 dt.

F-29 Retaliator dt.

Flimbos Quest dt.

Gremlins 2 dt.

Heros Quest

Immortal dt.

Imperium dt. Indianapolis 500 dt.

Ishido dt.

Kalhaan dt.

Loom dt.

Kings Quest 4

Kings Quest 3er Pack

Midnight Resistance dt.

M 1 Tank Platoon dt.

Murder in Space dt.

Operation Spruance dt.

Operation Stealth dt.

Pool of Radiance dt.

Powermonger dt.*

Prince of Persia dt.

Rick Dangerous 2 dt.

Super off R Racer dt.

Sidmon Midi Profess. dt. 99,90

Oriental Games dt.

Over the Net dt.

Pirates dt.

Ports of Call

Second World

Soccer Mania dt.

Team Yankee dt.

Tower FRA dt.

Transworld dt.

Venom Wings dt.

Voodoo Nightmare dt.

Wings of Death dt.

Unreal dt.

Vaxine dt.

Wings dt.

On the Road dt.

Midwinter dt.

Murder dt.

Lords of Doom dt.

Future Basketball dt.

Inter. Soccer Challenge dt. 62,90

Flood dt.

F-19 Stealth Fighter dt.

Dungeonmaster dt.

Chuck Jaegers 2.0 dt.

Conquest of Camelot

Curse of the Azure Bond 69,90



SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heidmüller

AMIGA

79,90

51,90

57,90

62,90

70,00

63,90

a. A.

62,90

83,90

83,90

62,90

52,90

49,90

69,90

63,00

63,00

70,00 52,90

67,90

62,90

62,00

62,90

62,90

47,90

83,90

63,90

62,90

62.90

64,90

63,90

83,90

79,90

67,90

63,90

52,90

69,90

62,90

54,90

62,90

65,90

72,90

57,90

62,90

63,00

64,90

58,90

49,90

63,90

63,90

57,90

52,90

58,90

64,90

69,90

69,90

69,90

75,90

59,90

63,90

59,90

72,90

Auszug aus unserem Hardwareangebot

Top aktuell! Endlich lieferbar!

Das neue Supra A500 XP Hard Disk RAM System
Dieses neue System ist nicht nur eine neue Hard Disk, sondern er-

- weiterungsfähige Speichererweiterung und Festplatte in einem.
- ** Micro Power Drive ** Autobootender SCSI Kontroller
- ★★ Autoboot ist abschaltbar ★★ Abschaltbare Hard Drive
- ★★ Durchgeschliffener Expansionsport ★★ Ram Test-Mode
- ★★ Speichererweiterung auf bis 8 MB erweiterbar
 ★★ Alleinige Nutzung der Speichererweiterung bei abgeschaftster
- ★★ Alleinige Nutzung der Speichererweiterung bei abgeschafteter Hard Drive usw.

Wir bieten Ihnen dieses System mit 40 MB Hard Drive und 512 KB an.

zum Einführungsbarpreis von nur 1549,90

Speichererweiterungen, Harddrives & Controller Interfaces

Supra A1000 30 MB Hard Drive Supra A1000 40 MB Hard Disk Supra A1000 80 MB Hard Drive SCSI Quantum	1374,90 1449,90 2299,90
Supra A2000 40 MB Hard Drive SCSI Quantum Supra A2000 80 MB Hard Drive SCSI Quantum Supra A2000 105 MB Hard Drive SCSI Quantum Supra Ram 8 MB bestückt mit 0 MB Supra Ram 8 MB bestückt mit 2 MB Supra SCSI Wordsync Controller Supra 44 MB Syquest extern ohne Contr. mit Catdr. Speichererweiterung Microbotics 8 UP 2-8 MB	1148,90 1748,90 1948,90 339,90 489,90 285,90 1948,90 479,90
A500 30 MB Supra SCSI A500 40 MB Quantum 11 ms SCSI A500 80 MB Quantum 11 ms SCSI A500 105 MB Quantum 11 ms SCSI A500 Supra Syquest mit Controller und Cart. extern A500 Supra Syquest mit Cart. und Wordsync Contr. int. A500 Syquest 44 MB intern mit Cart., kein Contr. int. A500 SCSI Controller A500 XP SCSI Kit (ohne Hard Drive) A500 Speichererweiterung auf 1 MB inkl. Spiel A500 2 MB Memory für Supra Hard Drive A500 Trump Card A500 Starboard II 2 MB bestückt 0 KB A500 Meta4Ram (Speichererweiterung) A500 Baseboard 512KB bis 4 MB bestückbar Laufwerk für Amiga extern	1249,90 1449,90 1989,90 2148,90 2449,90 1899,90 379,90 548,90 549,90 599,90 449,90 299,90 185,90
Laufwerk für Amiga extern mit 4 Spielen	240,90

Modems und Zubehör für den AMIGA

US Robotics Dual Standard V 324/14.400	2319,90
US Robotics 14.400	1489,90

* Die Inbetriebnahme der aufgeführten Modems am DBP, Telecom-Netz ist unter Strafandrohung verboten!

35.00 11 0 1

Mouse Master	15,90	Mouse Pags	9,90
Die Cordless Infrarotmaus	215,90	Jin Mouse	79,90
Jin Mouse optical	99,90	Joysticks für Amiga	ab 19,90
Super Card	198,90	X-Copy mit Hardware	69,90
* Alle annegebenen Preise	sind Bar	zahlungspreise zzol. Port	o und Ver-

* Ab sofort Ratenzahlung bei Hardware möglich

NEUHEIT - NEUHEIT - NEUHEIT KINDSWORD 2 KPL. DEUTSCH

Unser Verkaufspreis: 125,-

Versand per NN UPS 10,- DM, Post 9,- DM Unsere aktuelle Preisliste erhalten Sie gegen einen frankierten Rückumschlag

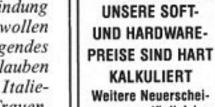
24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter) Preisänderungen vorbehalten.

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Ma. - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr

Hotline I: 02 21 / 60 44 93, Hotline II: 02 21 / 60 44 96, Telefax: 02 21 / 60 90 03 Besonderer Scryice: UPS - AIR Innerhalb von 24 Stunden



Weitere Neuerscheinungen täglich! Bitte nachfragen! Bei Nachlieferung übernehmen wir die Portokosten der zweiten Sendung

JOKERE



Hardware · Software · Zubehör Willi Lennartz

(02162) 12363 - Fax. (02162) 350167

Gen Amiga MS-DOS St.

Name	Gen	Amiga	MS-DOS	St.
A 10 Tank Killer	SIM	74.90	88.90	-
Aprentice	ROL	54.90 65.90	69,90	65,90
Battle Master Back to the Future 2	ACT	65.90	65.90	65.90
Bad blood	ROL	-	73.90	-
Battle chess 2	SIM	60.50	64.90	60.50
Blitzkrieg Mai 1945	ADV	65.90	33128	00.50
BSS Jayne Seymor Buck Rogers	ROL	69.90	69.50	-
Cadaver	ACT	62.90	112	62.90
Chicago 90	STR	53.90	73.90	_
Codename Iceman	ADV	88.90	74.90	
Colonels Bequest Conquerer	SIM	65.90	65.90	_
Conquest of Camelot	VOA	90.90	99.90	_
Corporation	ADV	63.90	550200	-
Corvette	SIM	73.90 60.90	E 2 1 2 2 2 2	60.90
Cricket Captain Days of thunder		65.90	65.90	65.90
Die Hard	ACT	64.90	65.90	64.90
Dino Wars	ACT	53.90	69.90	53.90
Dragon strike	ROL	72.90 68.90	70.90	
Dragon wars Dragonflight	SIM	65.90	BB = 888	65.90
East VS West Berlin	STR	65.90	65.90	-
Emlyn Hughes Int. Soccer	SIM	64.90	CHARLES !	59.90
F 19 Stealth Fighter	SIM	68.90	85.90	68.90
Fatal Heritage	ADV	65.90 62.90	28238	62.90
Final Battle Fire & Forget 2	ACT	62.90	63.90	63.9
Flight of the Intruder	SIM	-	89.90	
Fontain of Dreams	ACT	45.00	65.90	64.9 55.9
Football Manager World Cup Edition	SIM	49.90	54.90	55.9
From Coast to Coast Future Basketball	ACT	62.90	-	62.9
Future Wars	ACT	-	70.90	-
Gold of the Azteks	ADV	62.90	FE HOLD	55.9
Gremlins 2	ACT	57.90 87.90	12.00	=
Harpoon	ACT	64.90	30 mag 2	64.9
Immortal Inter. Soccer Challenge	SIM	59.90	12 Land	-
Invest	SIM	58.90	-	58.9
Ishido	GES	62.90	72,90	62.9
Kick off 2 World Cup Edition	SIM	58.90	(多) (1) (1)	59.9
Kings Bounty	ADV	4.7.	70.90	7.0
Kings Quest 4	ADV	84.90 84.90	84.90 84.90	74.9
Kings Quest 5	ROL	65.90	72.90	65.9
Legend of Faerghail Leisure suit Larry 3	ADV	85.90	99.90	85.9
Loom	ADV	70.90	70.90	70.9
Lost Patrol	STR	63.90	77.90	63.9
Mean Streets Midnight Resistance	ACT	60.90	The state of	63.9
Midwinter	STR	65.90	68.90	65.9
Night Breed	53.03.03	62.90	(33-35)	66.9
Oil's Well	ACT	-	55.90	-
Operation Harrier	SIM	75.90	67.90	=
Operation Spruance Operation Stealth	ADV	59.90	76.90	59.9
Oriental Games	SIM	61.90	21200	65.9
Pool of Radiance	ROL		32734	65.9
Populous	SIM	65.90	65.90 79.90	65.9
Port of call Powermonger	SIM	64.90	69.90	64.9
Prince of Persia	ACT	-	69.90	-
Railroad Tyccon	SIM	79.90	85.90	1
Reederei	ADV	49.90 59.90	18 53 8 1	41.5 58.9
Rick Dangerous 2 Silent Service 2	SIM	39.90	79.90	-
Snowstrike	ACT	62.90	65.90	50.9
Space Quest 4	ADV	87.90	87.90	-
Star Control	SIM	-	72.90	1 -
Stormovik SU 25	SIM	100	71.90	1 =
Stratego Subbuteo	SIM	63.90	00258	63.9
Sword of Samurei	STR	65.90	65.90	65.9
Team Yankee	SIM	75.90	79.90	75.9
The Second World		53.90	60,90	53.9 65.9
The Secret of Monkey Island	SIM	65.90	69.90	70.9
Their Finest Hour Theme Park Mystery	SIM	-	66.90	65.9
Thunderstrike	ACT	65.90	75.90	65.9
Time Machine	ACT	65.90		65.9
Titano	69753	50.90	49.90	66.5
Torvak the Warrior	SIM	66.90	73.90	64.5
Transworld UMS 2	SIM	63.90	-	-
Ultima 5	ROL	70.90	70.90	70.5
Ultima 6	ROL	90.90	79.90	-
Welltris	GES	60.90	63.95	-
Wings Wings of Death	ACT	75.90 67.90	79.90	67.5
Wings of Death	SIM	60.90	66.90	1
		00.90		
Wings of Fury Wonderland	ADV	-	79.90	49.9

Natürlich haben wir noch viol mehr zu bieten als in dieser Anzeige steht. Jeden Tag -Neuerscheinungen- zu absoluten Knüllerpreisen. Flufen Sie uns anf

Hardware (kl. Auszug)
3.5 ext. Markenlaufw. Amiga durchgef. Bus, abschaltbar 179,4.25 ext. Markenlaufw. Amiga durchgef. Bus, abschaltbar 247,512 KB A500, abschaltbar, Megabit, Akku-Uhr 139,Soundblaster (dt. Handbuch, neueste Version) 389,Adib Soundcarol incl. Compose Kit 297,-, Roland LAPC-1, die ultimative Soundcard 1198,-

Soundblaster (dt. Handbuch, neueste Version) 389,-Actio Soundcarol incl. Compose Kit 297,-, Roland LAPC-1, die ultimative Soundcard 1198,-Konsolen: Game boy Komplettpaket m. Spiel 159,- Sega Megadrive off, deut, Vers, und Importgeräte akt. Tagespreise, PC-Engine o.A. Alle Spiele für o.p. Konsolen vorrätig zu Superpreisen.

Gerard Mr. Tagespresse, PC-Engine C.A. Ale Speec to b. Notistan North 22 double Versand: Vorkasse + DM 5,-Nachrishme + DM 8,-Ausland nur Vorkasse + DM 15,-Bestellung: Tel. (02162) 12363, 13.00 - 20.00 Uhr, (02166) 3722, 10.00 - 13.00 Uhr Fax. (02162) 350167

Funsoft W. Lennartz, Hermannstr. 11, 4060 Viersen 1 u. Hagewinkel 73, 4156 Willich 4 Für Druckfehler keine Haltung. Preisänderungen vorbehalten. Preisäste DM 1,60 in Briefmarken. zumutbar blutrünstig, bzw. die entsprechenden Bildunterschriften übermäßig zynisch. Mit anderen Worten: Du hast recht. Zumindest wenn Du sagst, daß Du das vielleicht ein bißchen eng siehst...

Die Begriffe "Codewheel" und "Cheat" werden wir im ABC bestimmt nicht übergehen. Laß uns aber bitte Zeit, bis wir bei "C" sind. Und NTSC-Streifen kauft man doch nicht - die werden einem verliehen! Und zwar nur dann, wenn man sich bei einem AD&D Game besonders hervorgetan hat. Nicht umsonst heißt AD&D nichts anderes als "Altersschwache Drachen & Dragoner" - eine gerade für Supersache, "Grufties" wie Dich...

Brutalo-Joker

Endlich! Es ist der 26.10.90. Gespannt lese ich den neuen Joker. Auf den ersten Seiten ist alles besser als sonst. Doch da (und da und da und da)! Die Gewalt hat auch im Joker Einzug gehalten. Entsetzt blättere ich bis zum Ende. Überall Gewalt! Auf Seite 20 bedroht Brork den Boß mit einer Keule. Auf Seite 30 sind abgeschlagene Köpfe aufgespießt, und in den Comics werden Rockus gerupft und Leser wie ich mit Dallas gefoltert. Und auf der "sadistischen" Girl-Seite werden gar üble Dinge über die 5 Helden berichtet. Wo sind die Beweise, Brigitta?

Okay, ich höre auf mit dem Quatsch und stelle lieber ein paar Fragen:

- Wann verschwindet endlich die Girl-Seite? Brigitta mach Platz für mehr Werbung! Frauen in die Küche, hehe!
- 2. Warum meckert Ihr über Euren Beruf, wenn Ihr Euch eh keinen schöneren vorstellen könnt?
- 3. Wann gibt es endlich Dragonslayer? Was ist mit Ultima 6?
- 4. Wer von Euch ist auf der Amiga 90?

fragt Sven Michael Pohoriljak aus Bielefeld

Gewalttätig? Wir??? Nie und nimmer! Deshalb: Noch ein-

mal so eine haltlose Behauptung von Dir, und Du sehnst Dich zurück nach der Dallas-Folter! Dann bedroht nämlich DICH Brork mit der Keule, DEIN Kopf wird aufgespießt, gerupft wirst Du auch, und zum Schluß gibt's eine Dauersitzung Lindenstraße! Aber nun zu Deinen Fragen:

1. Brigitta steht wie ein Fels in der Brandung (statt in der Küche) und trotzt der heranstürmenden Flut von Anzeigen – keine Chance!

2. Wer meckert?

3. "Dragonslayer" läßt noch auf sich warten, "Ultima VI" wartet schon längst. Allerdings nach wie vor nur auf PC-Besitzer – am Amiga ist ja gerade erst "Ultima V" aufgetaucht!

4. Lies gefälligst den Messe-

bericht . . .

Piloten-Schelte

Ich möchte gerne drei Punkte zur Sprache bringen:

 Das Sonderheft hat mir sehr gut gefallen, und als nächstes Thema würde ich Rollenspiele vorschlagen.

 Die Angaben zu A-10 Tank Killer sind nicht ganz korrekt, denn ich habe das Spiel für den Amiga schon in einem Laden gesehen.

Die Simulation "Falcon" ist alles andere als realistisch! Das Flugverhalten mag ja realistisch sein, aber das Cockpit ist ein Witz! Ich weiß nicht, ob Ihr je ein Cockpit einer F-16 gesehen habt, ich hab's! Einen fünfstelligen Nachbrenner gibt es in einer F-16 nicht, auch der Schubhebel sieht anders aus. Das HUD ist außerdem zu klein. Die Falcon Mission 2 ist das Hinterletzte in Sachen Cockpit. Da spiele ich lieber ein paar Runden F-16 Combat Pilot - da gleicht das Cockpit schon eher einer F-16C...

meint jedenfalls Michael Thomas aus Hannover

Erstmal: Irgendwann muß so ein Sonderheft ja geschrieben werden, und zu diesem Zeitpunkt war die Amigaversion von "A-10 Tank Killer" halt noch nicht fertig. Nun ist sie es, daher auch unser Test in diesem Heft.

Zum zweiten: Sei uns bitte nicht böse, aber ob das Cockpit in allen Einzelheiten stimmt, ist nicht gerade das wichtigste Merkmal einer realistischen Simulation. Wir jedenfalls ziehen wirklichkeitsgetreues Flugverhalten einem maßstabgerechten Schubhebel vor...

Verbesserung?

Erst das obligatorische Lob, echt spitze, macht weiter so, blabla! Nun aber schnell zum Thema: Eure Tests informieren ja schön und gut über Thema, Aufmachung und Spielwert eines Games, aber praktische Informationen vernachlässigt Ihr völlig! Wie wärs denn z.B. mit ein paar kleinen Tips zum Spielablauf und bringt doch mal ein paar Tastenfunktionen, damit man nicht immer die komplette Anleitung durchlesen muß. Das soll ja nicht heißen, daß Ihr verkürzte Anleitungen Raubkopierer liefern sollt, aber ich bin sicher, daß dies ein weiterer Schritt zur besten Softwarezeitschrift wäre verrät uns Steffen Hermann aus Gauting

Es ehrt uns zwar, daß Du Instruktionen lieber bei uns als in der Anleitung liest, aber verstehen können wir's nicht so ganz. Weil: Tests sind Tests, und eine Anleitung ist eine Anleitung (deshalb heißt sie auch so). Und für Tips ist schließlich das Know How zuständig. So hat alles seinen Platz, und die Welt ihre Ordnung. OK?

Jubiläum oder nicht?

Herzlichen Glückwunsch an den Joker, der sich seit der ersten Ausgabe von einer mittleren Katastrophe zu einem durchaus akzeptablen Heft gemausert hat. Aber wie ist denn das mit dem Jubiläum? Gibt es sowas nicht erst nach 25, 50, etc. Ausgaben oder Jahren? Sehr interessant fand ich den Blick hinter die Kulissen. Dafür Küsse und Umarmungen! Aufgefallen ist mir, daß Michaels Schreib-

tisch für einen Chefredakteur recht ordentlich ist. Vor dem Foto wurde wohl noch zwei Stunden aufgeräumt, was? Nachdem ich dann die Girl-Seite gelesen hatte, mußte ich bitterlich weinen: Jungs, laßt mir meine Brigitta in Ruhe! Das arme Mädchen! Liebe Brigitta, ich wäre der geeignete Joker-Redakteur - ich trinke keinen Kaffee. Was machen die Jungs eigentlich, wenn Du Urlaub hast - oder ist der unter Androhung von Todesstrafe verboten? Zuletzt: Herzlichen Dank an den Beantworter der ersten beiden Leserbriefe in AJ 11/90. Ist schon gar nicht mehr komisch, was die Herren Anonym da schreiben... teilt uns Olaf Bahlke aus

teilt uns Olaf Bahlke aus Solingen mit

Mackensens Deutsches Wörterbuch meint, daß Jubiläum nix anderes heißt, als Jahrestag. Und Du feierst Deinen Geburtstag doch auch nicht bloß alle 2 Jährchen, oder? Daß Michaels Schreibtisch so aufgeräumt ist, liegt an Brigittas strenger Erziehung: Wer nach getaner Arbeit nicht aufräumt, muß ohne Abendessen ins Bett! Das gilt auch für alle anderen Redakteure und den Hund. Daher verstehen wir nun wirklich nicht, warum Dir ausgerechnet Brigitta leid tut. Was immer sie auch auf ihrer Girl-Seite erzählt haben mag, die grausame Wahrheit ist, daß wir hier alle um unser tägliches Tässchen Kaffee betteln müssen! Aber Schluß jetzt, da kommt sie gerade. Und oh Gott - ihre Peitsche hat sie auch wieder dabei . . .!

Portokasse

Ich habe ein paar Fragen:

1. Ihr habt geschrieben, daß Ihr jeden Tag eine zweistellige Zahl an Leserbriefen bekommt. Das heißt: mindestens 10 Briefe x 300 Arbeitstage im Jahr x 1 DM Porto macht 3000 DM!! Wie zahlt Ihr das??

2. Habt Ihr zufällig das Spiel Test Drive 1? Wenn ja: Ich bestelle es per Nachnahme. Wenn nein: Könnt Ihr mir eines besorgen?

3. Gibt es außer mir noch



Alle Neujahrsrenner

DM Pr	reis DM i	Preis
A-10 Tank Killer (1 MB) 84,	.95 James Pond 5	9,95
Alcatraz 59,	[12] [15]	9.95
		9,95
		4.95
Atomic Robo-Kid	를 보고 있다	9,95
		9.95
	17.70 70707031032233313233	9,95
		9,95
		a.A.
manue miles mertition in the contract of the c		9,95
parte communication of the state of the stat		9,95
	the state of the s	9,95
Betrayal (Deutsch) 79,		9,95
Billy the Kid a.	. A. Murder! 5	9,95
	,95 Narc	a. A.
		9,95
		9,95
		a. A.
	the state of the s	9,95
		9,95
		19,95
		9,95
		34,95
		9,95
	0,95 Puzznic	a.A.
and an arrangement of the second of the seco	. A. Ra	a. A.
		54,95
Dino Wars 49		34,95
Dragon Breed 64	1,95 Robocop 2	59,95
	9,95 S.T.U.N. Runner	a.A.
	1,95 Secret of Monkey Island dt 6	69,95
		79,95
		59,95
		19,95
		74,95
	des estimated and a second	74,95
그 사람들은 아이들 아이들 아니는 아이들 아이들이 아이들이 아니는 아이들이 아니는 아이들이 아니는 그렇게 다른 아이들이 아니는	9,95 The Second World	19,95
		74.95
		59,95
		59,95
- Constitution of the contract	a. A. Trans World	a.A.
0.60.000		59,95
		59,95
Immortal (Deutsch) 1 MB 66		74,95
Imperium (Deutsch) 66		89,95
	9,95 Wings (Deutsch) 1 MB	79,95
The second party of the se		66,95
		76,95
		79,95
1 MB-Speichererweiterung (incl. Uhr,	abschaltbar)	09,00
2. Laufwerk (abschaltbar, Slimline, 88	80 KB und geräuscharm)	69.00
Game-Boy (incl. Tetris)		59.00
in Caial		44.95

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5,- DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler · Computersoftware Blücherstr. 24 · Postfach 1113 D-4290 Bocholt · Tel. (0 28 71) 18 30 88, 18 06 37 andere Leser, die von einer Gruppe aus Norddeutschland einen Brief bekommen haben, in dem von Spielen die Rede ist, die man sich billig kopieren kann? erkundigt sich Andreas Pollak aus Freiburg

1. Zwischenzeitlich sind es sogar schon um die 30 Briefe pro Tag, weshalb wir an dieser Stelle eine traurige Nachricht loswerden müssen: Ab sofort können leider nur noch solche Briefe beantwortet werden, denen Rückporto beiliegt! Wir hoffen auf Euer Verständnis.

2. Ja, wir haben "Test Drive", und nein, Du kannst es nicht bei uns bestellen. Aber im Heft sind ja genug Adressen von Versandhändlern.

3. Keine Ahnung, haben andere Leser auch so ein Schreiben bekommen? Würde uns auch sehr interessieren.

Spar-Charts?

Als erstes möchte ich Euch ein großes Lob aussprechen, alles ist okay, aber einen Verbesserungsvorschlag habe ich trotzdem, und zwar in Sachen Up & Down: Billiger können Game-Charts ja wohl nicht sein! Wie wäre es, wenn Ihr die Einleitung ganz weglaßt, dafür die Leser-Charts vergrößert und von den anderen Charts abhebt? Etwas Farbe könnte auch nicht schaden!

meint Björn Michelowitz aus Jever Uns gefallen die Charts (samt

Uns gefallen die Charts (samt Einleitung) recht gut, wie sie sind. Und eine farbige Up & Down Seite bedeutet natürlich, daß eine andere Seite SW werden muß. Lohnt sich das? Was meinen die anderen Leser?

Beschwerde

Eure Zeitschrift ist zwar spitze, und noch besser fand ich es, als ich mich in der Ruhmeshalle der Ausgabe 10/90 wiederfand. Aber jetzt, einen Monat später ist die Stimmung auf dem Nullpunkt angekommen: Mein Gewinn (The Plague), wurde nie geliefert. Macht Ihr das immer so? Ihr müßt

Euch jedenfalls ordentlich sputen, wenn Ihr nicht einen Leser weniger haben wollt... beklagt sich Michael Luntz aus Nürnberg

Wir können Euch ja verstehen, aber wer versteht denn uns mal? Jeden Monat dieselbe Leier: Wir hängen ohnehin schon ständig am Telefon, um die Gewinne anzukarren, aber die veranstaltenden Firmen schicken sie halt oft erst zu spät los. Was sollen wir da noch machen? Kommen tun die Gewinne schließlich immer, aber mit 4 Wochen Wartezeit müßt Ihr in der Regel leider rechnen. Ubrigens ist Dein Gewinn natürlich längst (seit Ende Oktober) versandt. Solltest Du ihn dennoch nicht bekommen haben, so melde Dich doch nochmal bei uns. Daran wäre dann nämlich die Post schuld . . .

Und nochmal Beschwerde

Ihr seid zu gut! Gute Tests, gute Bewertungen, das Layout ist besser geworden, einfach alles ist besser geworden. Es ist schlimm, ich habe dadurch keinen Grund mich zu beschweren, was ich so gerne tue. Deshalb gleich meine Fragen:

 Könnt Ihr Euch pro Heft nicht 2 Klassiker vornehmen?

2. Könnt Ihr statt des Jokerkopfes von 0 bis 20% nicht einen anderen Kopf verwenden (der ist so unappetitlich und leicht übertrieben – ich habe bei solchen Spielen noch nie ge... äh... na, Ihr wißt schon)?

3. Habt Ihr meinen Interceptor-Cheat, den ich Euch vor drei Monaten schickte, nicht bekommen?

4. Ich will mal Eure Aktualität prüfen: Der wievielte ist heute?

5. Werdet Ihr mich auspeitschen, weil ich so viele Rechtschreibfehler gemacht habe?

7. Habe ich Punkt 6 ausgelassen?

will Stephan Krakow aus Berlin wissen

Wir geloben hoch und heilig Verschlechterung und wenden uns gleich Deinen Fragen

1. Können können wir schon, aber Wollen wollen wir nicht. Ein Klassiker ist doch genug Klassik pro Ausgabe, oder?
2. Siehe Punkt 1. Weil: Wir haben bei so richtig miesen Games schon manchmal (fast) ge... äh... na, Du weißt schon.

3. Doch, warum?

4. Heute ist exakt der 13. Februar 2012. Aktuell genug?

5. Wir nicht, aber Dein Deutschlehrer ganz sicher! 112. Nicht, daß wir wüßten.

Brennende Fragen

Erstmal herzlichen Glückwunsch. Gesamtnote: 100%. Spezialität: unpolitisch. Urteil: Exzellent! Euer Heft hat mir so gut gefallen, daß ich alle anderen Zeitschriften bis auf den letzten Krümel verbrannt habe. Aber auch ich habe ein paar Fragen:

1. Ausgabe 11/90: Warum waren Batman, Indy und Robobobby am Titel verfremdet?

2. Gibt es einen Cheat zu North Sea Inferno?

3. Wie lautet Brigittas Telefonnummer?

4. Wann laßt Ihr das Coin-Op weg? Bringt lieber mehr Shop!

5. Kann man irgendwie bei Last Ninja 2 schummeln? Cheats, wo seid Ihr, putputput – koooooomt!

6. Gruß an Brork, Macubra und den Folterknecht! Könnt Ihr mir letzteren mal leihen?

7. Ist Dr. Freak Exhibitionist? Was hat er unterm Mantel?

8. Hat Rockus seine Federn wieder? Wurde der PC gepfählt?

9. Wißt Ihr schon was über Battle of Britain 2?

dies alles interessiert brennend Mad Matrix, einen echten Fan

Ebenfalls herzlichen Glückwunsch zu Deinem Leserbrief. Er hat uns so gut gefallen, daß wir ihn auch bis auf den letzten Krümel verbrannt haben. Dann ist uns aufgefallen, daß da irgendwas verkehrt gelaufen ist. Dank unseres phänomenalen Ge-

dächtnisses konnten wir Dein Meisterwerk rekonstruieren und haben jetzt sogar die passenden Antworten parat:

1. Unsere Titelhelden waren verfremdet, damit ein gewisser Mad Matrix was zum Knobeln hat. Und Du hast sie ja erkannt – nochmal herzlichen Glückwunsch!

Nein, zumindest ist uns keiner bekannt.

3. Ganz einfach zu merken: Brigitta hat genau die gleiche Nummer wie Michael. So ein Zufall aber auch!

 Sobald Du uns den restlichen Ramsch aus dem Shop abgekauft hast, besorgen wir neuen und machen den Shop auch viieeel größer – Ehrensache.

 Unseres Wissens nicht. Sobald wir was erfahren, steht's im Know How.

6. Gruß zurück. Der Folterknecht hat leider keine Zeit für Dich, schließlich hat er hier einen Full Time Job zu erledigen!

7. Kein Kommentar. Wir plaudern ja angeblich eh schon zuviel über Szene-Geheimnisse aus...

8. Rockus geht's wieder gut, dem PC auch. Aber wie lange noch?

9. Falls Du "The Secrets of the Luftwaffe" meinst, das erscheint in diesen Tagen. Vorläufig leider erstmal nur für den PC.

Hiobsbotschaft des Monats

Tja Leute, leider war das nicht unsere süße Brigitta, bitterer unser sondern Ernst: Ab sofort können wir nur noch jene Leserbriefe persönlich beantworten, denen RÜCKPORTO beiliegt! Aber laßt Euch dadurch bloß nicht vom Schreiben abhalten, denn nach wie vor interessiert uns Eure Meinung brennend, und nach wie vor brauchen wir interessante Beiträge für die Mailbox (und das geht ja auch ohne Rückporto). Also, Absender nicht vergessen, und ab damit an:

Joker Verlag Mailbox Untere Parkstr. 67 D-8013 Haar



Entertainment Software

PANZA KICK BUXING

Boxen zählt unbestritten zu den umstrittensten Sportarten der Welt. Aber wenn man sich mal ansieht, wie thailändische Kickboxer ihre Gegner mit Händen und Füßen malträtieren, könnte man glatt meinen, westliche Faustkämpfer tauschen nur handfestere Zärtlichkeiten aus . . .

Der Amiga Joker meint: Panza Kick Boxing ist hervorragend in Szene gesetzter Kampfsport!

Die französische Softwareschmiede Loriciel hat sich nun genau dieser asiatischen Brutalo-Variante des har-Männersports angenommen. Nachdem die hymnenartige Titelmelodie (mit Gesang und Sprachausgabe) verklungen ist, erscheint das Hauptmenü auf dem Screen. Wer keinen menschlichen Mitspieler verdreschen will, wählt sich dort einen von acht Computergegnern aus, die der Amiga mit Portraitbild vorstellt. Außer den üblichen Standards (Highscores, Joystick, Tastatur, Rundenzahl etc.) gibt es hier eine doch etwas erklärungsbedürftige Option. Die Fighter bei Panza Kick Boxing beherrschen nämlich sage und schreibe 55

verschiedene Schläge und Tritte; sie alle über den Joystick zu aktivieren, ist natürlich unmöglich, der Weg über die Tastatur erschien den Programmierern gottlob als zu umständlich. Deshalb hat man sich sogenannte "Kampfpattern" einfallen lassen: Vor dem Fight stellt man sich ein solches Kampfpattern zusammen, das aus bis zu 13 Tritten und Schlägen besteht. Diese (und nur diese) beherrscht dann auch der Kämpfer in der Arena. Da man die Pattern immer wieder variieren kann, ist auch lange Zeit für Abwechslung gesorgt.

Bevor es nun endgültig zur Sache geht, ist ein kurzer Besuch im Trainingsraum anzuraten: Auf dem gesplitteten Screen beobachtet man seinen Helden, wie er sich mit Seilspringen, Gewichtheben und dem Punchingball vergnügt. Je mehr Trainingspunkte man ihn erwerben läßt, umso ausdauernder

und schlagkräftiger ist er nachher im Ring. Aber genug trainiert, kommen wir zum Ernstfall! Hier kann man endlich all die herrlichen Ellenbogenschläge, Fußfeger, Tritte in die Magenkuhle usw. der Reihe nach ausprobieren. Sobald ein Kämpfer zu Boden geht, wird er vom Schiedsrichter angezählt; man versteht dabei allerdings nichts, sondern hört nur ein befremdliches Murmeln. Wie es um den Gegner oder den eigenen Mann gerade bestellt ist, erkennt man an jeweils vier Lämpchen an den oberen Bildschirmrändern. Allerdings muß man schon ziemlich genau hingucken, so unauffällig fügt sich diese "Energieanzeige" in die Umgebung ein...

Brutalität hin oder her – Panza Kick Boxing ist ein erstklassiges Game. Besonders die Animationen sind sehenswert: Wenn die Gegner sich krümmen, langsam zusammenklappen und schließlich umfallen – toll! Auch Sound, Steuerung und überhaupt die ganze Handhabung sind überdurchschnittlich. Anders gesagt, das Game schlägt alle moralischen Bedenken mit einem saftigen Schwinger Spielspaß

KO! (C. Borgmeier)









Spezialität: Es gibt einen Videomodus, mit dem man die gelungensten Kampfszenen aufzeichnen und sich nachher nochmal ansehen kann.





Eine 3-D-Welt mit einem neuen Verfahren der Künstlichen Intelligenz, in der :

- Akteure (über 100): Militärs, Diebe, Kaufleute ... lieben, verabscheuen, helfen und kämpfen ...
 Alle haben ihr ganz eigenes Verhalten und erinnern sich sowohl an Ereignisse als auch an die verschiedensten Zusammenkünfte.
- Tiere (über 80 Arten) zur Welt kommen, wachsen, älter werden und sterben. Unter sich und gegenüber den Menschen sind sie entweder aggressiv oder friedliebend. Einige von ihnen können gezähmt und benutzt werden.
- Es handelt sich um einen ganz neuartigen Dialogmodus und die Gesichter der Personen sind 3-dimensional.

HR SOFTWARE PARTNER

Vertrieb: BUNACO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Germany

Serviceline: Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf usw? Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen! Mo - Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto. Tel: 06107-62067 Auf Amiga - Atari ST / STE und PC - kompatiblen Geräten ab November 1990 verfügbar.



Mas Reheimnis von Monkey Island

Der Amiga Joker meint: Monkey Island ist eindeutig das bisher beste Lucasfilm-Adventure überhaupt!

Lucasfilm Games hatte ja schon immer einen guten Ruf, was Adventures anbelangt, aber diesmal haben die Leutchen verschärft zugeschlagen: Die Grafiken und die Benutzerführung wurden verbessert, es gibt mehr Puzzles, witzigere Dialoge, einen Haufen kurzer Filmszenen, noch viel mehr animierte Personen und massenweise Sound. Also ungetrübter Abenteuer-

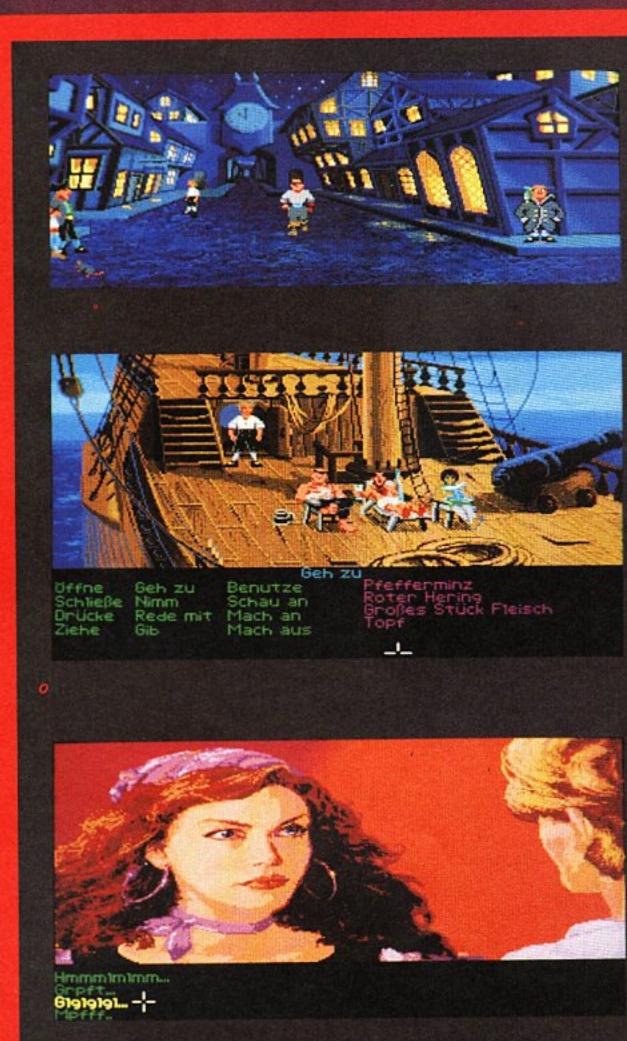
spaß? Genau!

Die Hauptfigur des vier Disketten starken Games ist ein unternehmungslustiger Jüngling namens Guybrush Threepwood. Der schippert eines schönen Tages zu der Karibikinsel Melee Island, um sich dort seinen Herzenswunsch zu erfüllen - der Knabe möchte ein berühmter Pirat werden. Im Prinzip liegt er da mit Melee Island auch ganz richtig, denn Seeräuber gibt's hier in rauhen Mengen. Bloß daß die Jungs momentan gar nicht daran denken, ihrer gewohnten Arbeit nachzugehen; stattdessen stehen sie verschüchtert in der Gegend rum oder lassen sich in der Kneipe mit Grog vollaufen. Verantwortlich für ihre panische Angst ist Le Chuck, seines Zeichens Ex-Pirat und jetzt als Gespenst tätig. Vor ihm zittert die ganze ehrwürdige Branche, aber natürlich nicht unser junger Freund. Der läuft lieber in die örtliche Piratenschenke, um dort seinen Berufswunsch vorzutragen. Im Gastraum sitzen die Herren Freibeuter dicht an dicht - einer besoffener als der andere! Sie haben auch etliche kleine Tips und noch viel mehr dumme Sprüche auf Lager, aber so richtig weiterhelfen können sie dem guten Guybrush nicht. Das kann erst der große Piratenhäuptling, der sich im Nebenzimmer verborgen hält. Sobald Guybrush sein Begehren losgeworden ist, erläutert ihm dieser, wie man es anstellt, in die Piratengilde aufgenommen zu werden. Die Aufnahmeprüfung besteht aus drei Teilen: Als erstes muß man den besten Schwertkämpfer der Insel im Zweikampf besiegen, dann eine wertvolle Statue aus dem Haus der Gouverneurin stibitzen (ohne sich dabei vom finster dreinblickenden Sheriff erwischen zu lassen), und schließlich noch einen verborgenen Schatz auf Melee Island finden.

Das wäre ja nun alles nicht weiter schwierig, Probleme gibt's erst, weil sich Guybrush in die Gouverneurin

verliebt, und diese kurz darauf von Le Chuck (dem Geisterkapitän) auf die Insel Monkey Island verschleppt wird. Wer sich auch nur ein bißchen im rauhbeinigen Seefahrergewerbe auskennt, weiß, was jetzt zu tun ist: Schnellstens die drei Prüfungen absolvieren, eine Piratencrew anheuern, nach Monkey Island schippern, dort Le Chuck aufspüren und die Geliebte befreien – fertig! Von wegen... Schon auf der Überfahrt tauchen die ersten Schwierigkeiten auf, weil die Herren

Piraten sich lieber im Liegestuhl räkeln und Drinks schlürfen, als ihre Arbeit zu erledigen – Selbermachen heißt die Devise. Auf Monkey Island darf man sich dann mit höchst skurrilen Typen herumschlagen: Beispielsweise laufen da Kannibalen herum, die wegen des hohen Cholesteringehalts von Menschenfleisch zu Vegetariern geworden sind! Oder ein Schiffbrüchiger, der sich schon längst sein eigenes Schiff zusammengebastelt hat, es aber nicht benutzt – ein richtiger Schiffbrü-



Für viele ist es wahrscheinlich die beste Nachricht des Tages: Gerade eben ist die Amigaversion der geheimnisvollen Affeninsel fertig geworden – und der Joker hat auch schon eines der ersten Testmuster aufgetrieben!

chiger muß schließlich auf seine Rettung warten...

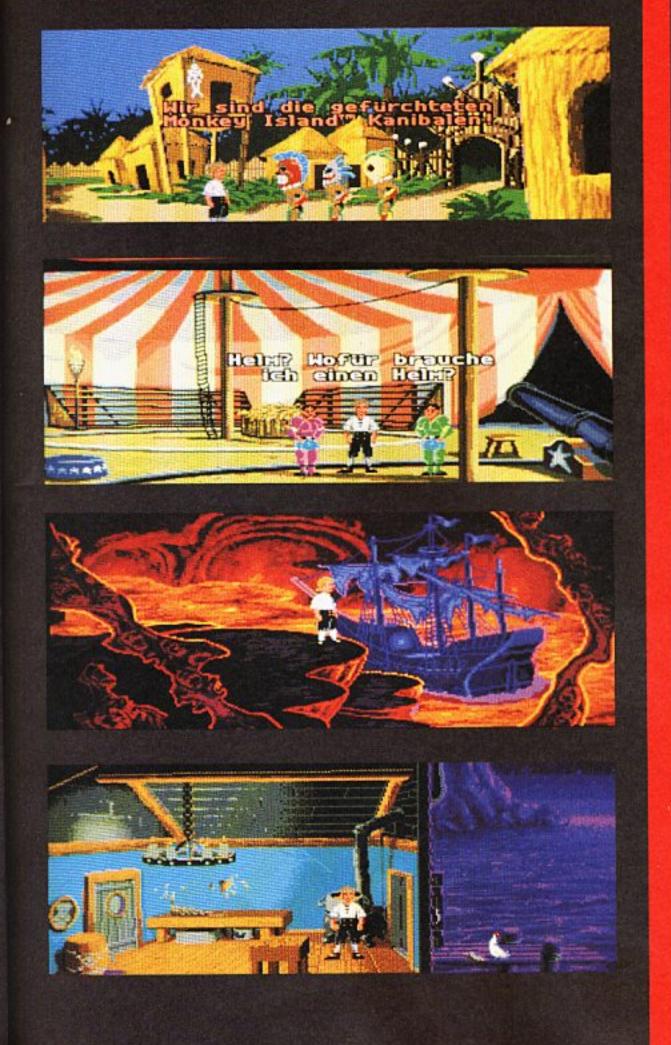
Monkey Island ist witzig, fesselnd und dank der nochmals verbesserten Benutzerführung auch ausgezeichnet spielbar. Um Guybrush Befehle zu geben, kann man, wie gehabt, erst eines der Verben am unteren Screenrand und anschließend den gewünschten Gegenstand im Bildfenster anklicken. Es geht jetzt aber auch einfacher: Bewegt man den Mauszeiger z.B. auf eine Tür, leuchtet in der Verbenli-

ste der naheliegendste Befehl auf, in unserem Fall "Öffnen". Mit der rechten Maustaste akzeptiert man diesen Vorschlag – und spart so auf Dauer eine Menge Klickarbeit. Die Grafiken sind nunmehr in vollen 32 Farben zu bewundern, und der Held läuft perspektivisch richtig ins Bild hinein und wieder heraus. Apropos Perspektive: Während bei "Zak McKracken" oder "Indiana Jones" alles nur von der Seite zu sehen war, werden die Orte hier von oben, von der Seite oder in einer

Schrägansicht gezeigt. Damit man sich größere Landschaften aus der Vogelperspektive anschauen kann, haben die Programmierer noch einen "Overhead"-Modus eingebaut. Selbstverständlich dürfen auch in Monkey Island die berühmten "Cut Scenes" nicht fehlen, jene kurzen animierten Filmszenen, die man anschauen, in die man aber nicht eingreifen kann. Beim Sound hat Chris Hülsbeck höchstpersönlich für den guten Ton gesorgt, das Ergebnis kann sich hören lassen: Zahlreiche Geräuscheffekte, Reggae- und Calypso-Klänge umschmeicheln das Ohr.

Bis zu zehn Spielstände lassen sich auf Harddisk oder einer formatierten Extradisk abspeichern. Warum erwähne ich diese Selbstverständlichkeit? Nun, besonders häufig braucht man hier garnicht abzuspeichern, denn bei Monkey Island ist es praktisch unmöglich zu sterben! Es sei denn, man legt es wirklich darauf an und fordert etwa die Kannibalen mehrmals und ausdrücklich dazu auf, daß sie einen doch bitte fressen sollen . . . Außerdem gibt es keine Sackgassen bei der Lösung: Wer z.B. mal einen wichtigen Gegenstand verliert, braucht nicht neu zu starten, sondern findet an anderer Stelle wieder einen neuen!

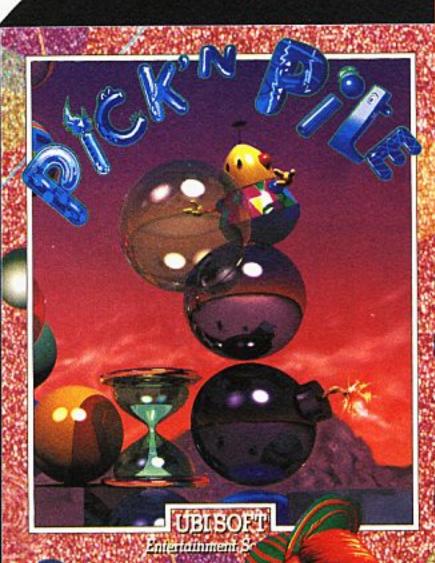
Mit Monkey Island hat sich Lucasfilm förmlich selbst übertroffen; es ist noch humorvoller und wesentlich komplexer als seine Vorgänger – und es schöpft die Grafik- und Soundmöglichkeiten des Amiga weitgehend aus. Kann man von einem Computerabenteuer eigentlich noch mehr verlangen? (C. Borgmeier)

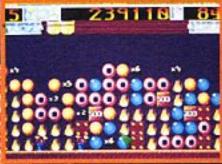




Spezialität: Komplett in deutsch, kein Kopierschutz, Codewheel-Abfrage. Kleiner Gag für Angeber: Drückt man Ctrl. – W erscheint der Abspann, als hätte man das Game gelöst...

WILDE

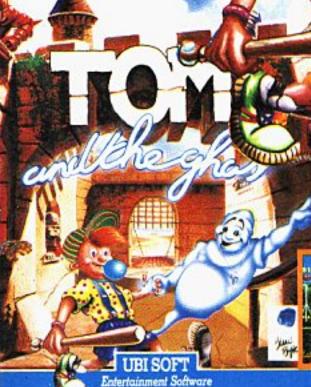




FINE RUNDE SACHE.
Testen Sie Ihre Geschicklichkeit und
Ihr Reaktionsvermogen, bei diesem
schnellen und spannende Spiel, Sortieren Sie nach Farben, die zahlreichen
Kugeln die vom Himmel fallen bis Sie
den Bildschirm leergeraumt haben, Viel
Spaß... und seien Sie schnell. EINE RUNDE SACHE

ST - AG - PC

ZAD, meine Aufgabe als Dein Meister ist nun beendet, lehlel Dich die universelle Weisheit gelehrt und Deine Tapferkat ohne Grenzen. Du bist nun in der Lage DAIMON die Stimbieten. SI



Sie sind der Geist der verstor-benen Sir Reginald Arrow und Sie müssen sich um den kleinen Tom Kummern, dessen Multer vom bösartigen Endur entfuhrt worden ist. ST - AG - PC



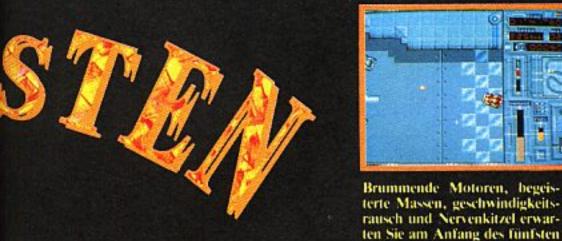


Entertainment Software

713) 8 Enterionne

Vertrieb: RUSHWARE Bruchweg 128,132 D.404

ILS IHRE



Jupiter's MASTERBRIVE

ST - AG

Jahrtausends.

Von Rom bis New-York sind alle Länder in Schrecken versetzt und versuchen den danklen Machten zu entkommen. Helfen Sie dem musku losen Androiden RANX, die Welt vom Bösen zu befrein und seine Freundin Lubna wieder zu fimlen. S1 - AG - PC

Das bewohrte Rezept um Brainblaster zu werden! (Brainblaster: Zauberer und Lilliputaner, Bewahrer des Wissens).

Der Zaubertrank "Brainstorming"

- Zutaten.
 1 Unze Gedächtnist
- 2 Prisen-Logik
- 1/2 Fingerhut Ausdauer
- ein wenig Humor ST AG PC



UBI SOFT Entertainment Software

ALBIN MICHEL Ranx by Liberatore & Tamburing Lucasfilm Games – der Name steht weltweit für fantastische Adventures und unterhaltsame Flugsimulationen. Aber ein Puzzle-Action-Game im Comiclook? Paßt das überhaupt zur Firmentradition?









Der Amiga Joker meint: Mit Night Shift macht das Arbeiten ausnahmsweise richtig Spaß!

#0.000.000 #0.000.000 #ZINL #0.000.000 Und wie es paßt! Denn wenn Hollywoods Erfolgsproduzent George Lucas seinen Namen unter ein Produkt setzt, dann erübrigt sich meist die Frage nach der Qualität. Und was die Skurrilität betrifft, steht Night Shift einem "Zak McKracken" kaum nach: Die Aufgabe des Spielers besteht nämlich darin, mit abenteuerlich konstruierten Maschinen Spielzeugpuppen zusammenzubasteln!

Bevor unser Held der Arbeit ans Fließband darf, muß er aber erstmal ins Büro des Schichtleiters. Der teilt ihm mit, wieviele Püppchen produziert werden sollen und gibt ihm eine Karte mit vier Fruchtsymbolen - den Zugangscode für die nächste Schicht. Die "Schichten" entsprechen den (insgesamt 32) Leveln, die Karten sind natürlich der jeweilige Levelcode. Soweit so gut, besichtigen wir also mal die Werkhalle. Die besteht aus mehreren übereinanderliegenden Plattformen, Fließbändern und diversen Maschinchen. Weil der ganze Krempel ohne Strom keinen Mucks von sich gibt, darf man sich als erstes auf ein Generator-Fahrrad schwingen und kräftig in die Pedale treten (Joystick links/ rechts). Damit wäre die erste gute Tat des Tages vollbracht - jetzt können wir uns langsam daranwagen, zu den einzelnen Maschinen zu hüpfen, Schalter umzulegen, sowie Dampfkessel und Rührmaschine in Gang zu bringen. Wichtig ist, dabei immer darauf zu achten, daß die Puppenteile auch richtig weitertransportiert und zusammengesetzt werden. Zu allem Überfluß müssen zwischendurch auch noch diverse Schrauben angezogen werden; dummerweise lassen sich die Werkzeuge dazu nur einmal verwenden, weshalb man ständig neue aufsammeln muß. Und das Allerschönste: Die ganze Produktion läuft unter Zeitdruck ab!

Auf den ersten Blick macht Night Shift einen recht verworrenen Eindruck, und es ist tatsächlich auch relativ mühselig zu erlernen. Aber es lohnt sich: Das Game steckt voller Puzzles, die teilweise echt knifflig sind. Wer sie nicht schnell genug löst, baut seine Puppen entweder falsch zusammen oder wird einfach nicht rechtzeitig fertig. Sobald man dann die Funktion der einzelnen Maschinen und ihr Zusammenspiel begriffen hat, kommt wirklich Spielspaß auf, und das nicht zu knapp! Auch technisch wurde das Game erstklassig in Szene gesetzt: Die Grafik ist ausgesprochen farbenprächtig und zudem hervorragend animiert. Die Geräusche der ratternden Maschinen klingen zwar ein bißchen übertrieben, aber immer noch realistisch.

Wer also die Geduld aufbringt, den anfänglichen Motivationstiefpunkt beim Erlernen des Spiels zu überwinden, dem können wir ein paar sehr vergnügliche "Arbeitsstunden" versprechen! (C. Borgmeier)



N	ig	ht	S	hif	ît

80% Grafik: Sound: 72% Handhabung: 61% 79% Spielidee: 72% Dauerspaß: Preis/Leistung: 74% Red. Urteil: 72%Für Experten Preis: ca. 69,- DM Hersteller: Lucasfilm Games Bezug: Rushware

Spezialität: Kein Kopierschutz, Installation auf Festplatte möglich, Codewheel-Abfrage.





Was haben wir Amigianer nicht schon für Höllenqualen ausgestanden, weil die Fortsetzungen der gigantischen Rollenspiel-Saga immer eine Ewigkeit auf sich warten lassen.

Aber jetzt ist die Abenteuerwelt ja wieder in Ordnung - und zwar schwer in Ordnung!

Der Amiga Joker meint: Ultima V – zur Zeit das ultimative Rollenspiel!

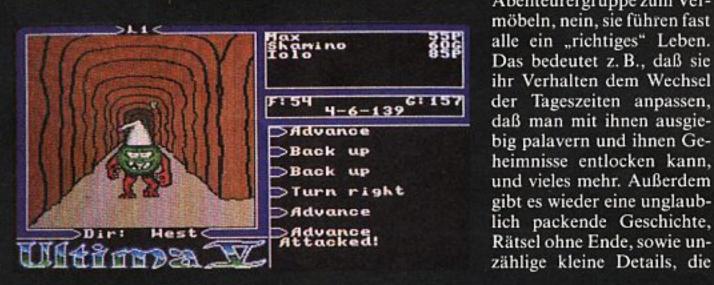
Ganz und gar nicht gut sieht es dagegen in Britannia aus: Lord British ist bei einer Expedition verschollen, und ein übler Kerl namens Blackthorne hat die Herrschaft an sich gerissen. Der tyrannisiert jetzt die Bewohner des krisengebeutelten Landstrichs nach Leibeskräften – wer nur auf den Bürgersteig spuckt, darf schonmal sein Testament machen. Weil ein Lump nicht genug ist, treiben zu allem Unglück auch die berüchtigten Shadowlords ihr Unwesen im Land. Höchste Zeit also, ein paar Kameraden einzusammeln und all den Unholden mal kräftig einzuheizen!

Wer die Ultima-Serie nicht kennt, könnte jetzt denken, es handle sich hier einfach um eins der üblichen Hack & Slay-Rollenspiele à la "Bard's Tale". Weit gefehlt! Ultima V ist weit mehr als das - eine Welt für sich, ein lebender Mikrokosmos und für den Spieler schon fast eine Lebensaufgabe. Allein das zu erforschende Gebiet hat enorme Ausmaße: Auf der Oberfläche gibt es 30 verschiedene Orte, die zum Teil mehrere Ebenen haben, dazu kommen riesige Wasser-, Wald- und Wüstenflächen etc. Dann noch die Unterwelt, die der Oberwelt größenmäßig in keinster Weise nachsteht - in den Dungeons von Ultima haben sich angeblich schon die erfahrensten Dungeon Master verirrt... Das alleine hätte bereits für einen Hit gereicht, aber hier wird noch viel mehr geboten: Die Welt von Ultima lebt! Die (über 400) Personen des Spiels stehen nicht bloß gelangweilt in der Gegend herum und warten auf die nächste Abenteurergruppe zum Vermöbeln, nein, sie führen fast alle ein "richtiges" Leben. Das bedeutet z. B., daß sie ihr Verhalten dem Wechsel der Tageszeiten anpassen, daß man mit ihnen ausgiebig palavern und ihnen Geheimnisse entlocken kann, und vieles mehr. Außerdem gibt es wieder eine unglaublich packende Geschichte, die Motivation monatelang hochhalten.

Man merkt dem Game an. daß seine Schöpfer versucht haben, es so perfekt wie irgend möglich zu machen. Am deutlichsten zeigt sich das im Kampf- und Zaubersystem, das jetzt wirklich über alle Zweifel erhaben ist. Die Grafik ist allerdings (wie gewohnt) eher zweckmäßig, aber am Amiga sind die Strichmännchen vergleichsweise noch am schönsten. Die Musik ist erstklassig, und selbst über die Effekte kann man nicht motzen. Bei der Steuerung wurde nichts geändert - der Avatar von Welt spielt also immer noch mit der Tastatur, weil die Maus nur mit einigen Standardfunktionen belegt wurde. Der kurzen Rede langer Sinn: Besorgt Euch das Teil, Leute - bis Ultima VI den Weg vom PC zur "Freundin" gefunden hat, kann's schließlich noch ein bißchen dauern . . . (mm)









(englische & kurze deutsche)

Anleitung, viel Begleitmate-

rial, Kopierschutz, zwei Dis-

ketten.

World



Wonders



1 MB Speichererweiterung	
mit Uhr, abschaltbar 15	9,00
A 10 Tank Killer 8	4,90
Adv. Tactical Fighter 2 6	2,90
Alcatraz dt. 6	2,90
Alpha Waves dt. 6	2,90
Antares dt. 6	
Apprentice dt. 5	6,90
Atomic Robokid dt. 6	2,90
Awesome 6	2,90
Bad Blood 7	
Badlands dt. 6	2,90
Bards Tale 3	
Bar Games 6	2,90
B.A.T 6	2,90
Battle Command dt. 6	2,90
Battlemaster 7	
Billy the Kid dt. 6	
Buck Rogers 7	
Cadaver kompl. dt. 6	



Captive 62,90	Narc dt. 62,90
Carthage 62,90	Navy Seals dt. 62,90
Champion of Ray 65,90	Never Ending Story 2 69,90
Chuck Yeagers V.2.0 dt. 69,90	
Corporation dt. 62,90	
Crimewave dt. 62,90	
Curse of t. Azure Bonds 69,90	
Das Stundenglas a. A.	
Dick Tracy 62,90	
Dino Wars dt. 53,90	
Dragonsbreed dt. 62,90	
Dragon Wars 69,90	
Elvira 65,90	
Epic dt. 62,90	
E-Swat dt. 62,90	
Extase 69,90	
F-19 Stealth Fighter dt. 79,90	
Falcon Mission Disk 2 dt. 54,90	
Fire & Forget 2 dt. 62,90	
Gremlins 2 dt. 62,90	
Hägar der Schreckliche a. A.	

VIDEOPREISLISTE Nr. 6

- alle Neuheiten auf einer 3-Stunden-Cassette
- jedes Spiel wird ca. 3 Minuten vorgestellt
- inclusive Preisangaben f
 ür alle Systeme
- z. B. M.U.D.S., Powermonger, Indy 500 . . . u.v.a.
- Videopreisliste Nr. 5 für nur: 19,90 DM

Copyyright, Idee und alle Rechte bei World of Wonders

True Control Control Control
Indianapolis 500 dt. 69,90
Invest kompl. dt. 64,90
Int. Soccer Challenge 62,90
Ishido dt. 62,90
James Pond dt. 62,90
Jockey Wilson Dart 29,90
Killing Came Show dt. 62,90
Legend of Billy Boulder 62,90
Light Corridor dt. 62,90
Line of Fire dt. 62,90
Loopz dt. 62,90
Lords of Loom kompl. dt. 64,90
Lost Patrol kompl. dt. 62,90
Lotus Esprit Turbo dt. 62,90
M1 Tank Platoon dt. 80,90
Mad Prof. Mariarti dt. 51,90
Magic Fly dt. 69,90
Manix dt. 62,90
Mean Streets dt. 62,90
Mig 29 80,90
Monthy Phyton Flying C 51,90
MUDS dt 62 90

Hard Drivin 2 dt. 62,90

	Saint Dragon dt.	62,90
	S.C.I. (Chase HQ 2) dt.	
	Second World dt.	59,90
	Sly Spy dt.	62,90
	Snowstrike	
	Speedball 2 dt.	69,90
	Spellbound dt.	51,90
	Star Control	73,90
	Stratego	62,90
	Street Rod	
	Strider 2 dt.	62,90
	Stun Runner dt.	
	Subbuteo	62,90
	Super Off Road Racer	62,90
	Supremacy dt.	
ĺ	Swiv	
	Team Yankee	73,90
i	T. Mutant Hero Turtles	62,90
	The Immortal kompl. dt.	69,90
ı	Their Finest Hour dt.	
	Time Guardian dt.	62,90
ì	Toki dt.	62,90
	Torvak the Warrior dt.	62,90
1		

dt. 62,90

Total Recall

TOTAL TEST OF THE PARTY OF THE
Transworld kompl. dt. 64,90
Ultima 5 73,90
U.N. Squadron dt. 62,90
Vaxine dt. 62,90
Viking Child 62,90
Vodoo Nightmare 62,90
Welltris dt. 73,90
Wild West World 91,90
Wings of Death dt. 69,90
Wolfpack 76,90
Wonderland 73,90
World Soccer dt. 34,90
Xiphos 62,90
PS:
The Secret of Monkey

Andere Spiele, die Sie in dieser Zeitschrift finden, auf Anfrage!

Island dt. 69,90

Lösungsbücher:

Champions of Krynn	29,90
Codename Iceman	29,90
Dragon Wars	29,90
Dungeonmaster	29,90
Future Wars	29,90
Legend of Fairghail	29,90
Loom	29,90
Might & Magic 2	29,90
Operation Stealth	29,90
Pool of Radiance	29,90
andere Bücher auf Anfrag	ge!

BESTELLUNGEN AB 90,00 DM Versandkosten frei!

Kostenios aktuelle Preisliste anfordern! System angeben frankierten Rückumschlag beilegen!

World of Wonders

Höhenstr. 31 6231 Schwalbach / Ts.

Tel. 0 61 96 / 8 24 67

Mo-Fr.: 14-21 Uhr Sa: 9-14 Uhr

GAMEBOY Spiele:

*****	*	*	*	1
Batman				
Bomber Boy	. !	56	,9	0
Double Dragon				
Master Karateka				
North Ken				
Puzznic		59		
T. Mutant Ninja Turtles		61	,9	0
andere Spiele auf Anfrage				

GAMEBOY

+ Tetris + Kopfhörer + Dialogkabel für nur: 154,90 Lightboy 69,90 Schultertasche 42,90

Tragekoffer 42,90

Versandkosten: NN + 7,-, VK + 5,- DM Ausland nur VK + 12,- DM — Preisänderungen vorbehalten!





Wichtige Messen, wie zum Beispiel die Amiga 90, läßt sich ein wahrer Freak natürlich nicht entgehen – schon garnicht ein Dr.Freak! Und auch die Szene gibt sich bei solchen Ereignissen meist ein Stelldichein, um . . . ja, um was eigentlich?

Tatsächlich haben die bösen Raubkopierer auf solchen Messen meist anderes im Sinn als Otto Normaluser. Der begnügt sich in der Regel damit, sich über neue Entwicklungen in Sachen Hard & Soft zu informieren, und vielleicht nebenher noch ein paar Goodies wie Sticker oder Poster abzusahnen. Was aber ein echter Cracker ist, der hat so eine Art Lämpchen im Kopf, das jedem vorgeführten Spiel (oder auch Demo) das schöne Wörtchen "Release" in seinem Hirn aufleuchten läßt. In der Praxis wirkt sich das meist so aus, daß auf einer solchen Veranstaltung alles geklaut wird, was nicht niet- und nagelfest ist: Unter den Augen der verdutzten Standinhaber verschwinden Preview-, Beta- und Sonstwieversionen aus Laufwerken, Taschen, Schubladen

Bei solchen Zuständen ist es nicht weiter verwunderlich, wenn nun die Aussteller verzweifelt versuchen, ihre Schätze vor dem Zugriff der beutegierigen Jäger schützen. Konnte man früher auf fast allen Messeständen fröhlich herumspazieren, so erinnern manche der Boxen heute schon eher an kleine Festungen. Der Zugang ist dem Publikum meist nur noch an einer (strategisch überschaubaren) Stelle möglich, der Amiga wird bei Nichtgebrauch unter dem Tisch ver-

steckt. Wird gerade ein Programm vorgeführt, so stehen ein paar Bewacher um den Rechner herum, die Disk läßt man tunlichst trotzdem nicht im Laufwerk. Sollte sich das mal nicht vermeiden lassen, wird der Schacht halt mit Klebeband "gesichert". Ja, bei der Vorführung von "Powermonger" waren sogar regelrechte Bodyguards zu bewundern, die grimmigen Blickes vor dem Diskettenschacht Wache hielten!

Hilft aber alles nix, nach jeder größeren Veranstaltung tauchen mit schöner Regelmäßigkeit Releases mit dem stolzen Vermerk "from the Show" (CES in London) oder "stolen on Amiga 90" im Intro auf. Das liegt daran, daß verschiedene Gruppen sich den verschärften Jagdbedingungen angepaßt haben und nun bereits trainierte "Spezialeinheiten" auf die Pirsch schicken. Beispielsweise verwickeln zwei der Langfinger den "Standwächter" in ein Gespräch, wobei sie mit ihren mehr oder weniger breiten Rücken einen Kollegen abdecken, der zwischenzeitlich abräumt. Sobald etwas von Wert erhascht wurde, bringt einer aus der Mannschaft die Beute mit Lichtgeschwindigkeit an ein sicheres Plätzchen außerhalb des Messegeländes. Meist sind das Jugendherbergen, die an solchen Tagen oft mehr Ahnlichkeit mit einem Kopierwerk haben denn mit einer preisgünstigen Schlafstätte.

Neben derart schändlichem Treiben haben sich für Szenemitglieder schon ein paar liebgewonnene Messe-Traditionen eingebürgert: Wer beispielsweise Lust auf ein Pläuschehen mit den Leuten von der Konkurrenz hat, findet sich am Commodore-Stand ein, der ganz allgemein als Treffpunkt gilt. Eine ganz neue Errungenschaft der Amiga 90 war es, einladend weiße Wände als Graffity-Pinbrett zu mißbrauchen. Am letzten Messetag war praktisch kein Fleckchen mehr zu finden, das nicht mit wichtigen Mitteilungen wie "XXX are the best!" oder "Contact YYY for swapping" verziert war! Obwohl die Szene-Prominenz in Köln hauptsächlich durch die Programmierer bekannter Gruppen vertreten war (Spreader, Swapper und Cracker waren eher in der Minderheit), war das Thema "Raubkopieren" doch in aller Munde – sogar eine eigene Podiumsdiskussion stand dazu am Programm. Neben einem vereinsamten Ex-Cracker, dem berühmt/berüchtigten Anwalt Günter von Gravenreuth und einigen Mitgliedern von Industrie und Presse saß auch unser geschätzter Chefredakteur mit auf der Bühne. Die Diskussion erwies sich jedoch als ausgesprochen langweilig, so daß

sich "Big Boss Mike" ein mehrmaliges und ausgiebiges Gähnen nicht verkneifen konnte...

Na, wenn das kein schöner Schluß für unseren heutigen Szenebericht ist? Nächstes Mal habe ich einen besonderen Leckerbissen für Euch: Angeregt von unserem Computer-ABC gibt's ein ganz spezielles Szene-ABC – für den vollen Durchblick in allen Lebenslagen! Bis bald,

Joker Verlag
"Dr. Freak"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner Liegnitzerstraße 13 8038 Gröbenzell Telefon 08142/8273 08142/53912 und 08142/8274

AMIGA Programm
688 ATTACK SUB DT. A10 TANK KILLER 1MB
ACCOLADE IN ACTION ADIDAS CHAMPIONSHIP
AMOS GAME CREATOR APRENTICE DT.
ATOMIC ROBORIT DT. AWESOME DT.
BACK TO THE FUTURE 2 BADLANDS
BARGAMES BAT DT.
BATTLECHESS 2 DT. * BATTLECOMMAND DT. *
BATTLEMASTER DT. BERLIN EAST VS. WEST DT.
BETRAYAL DT. * BIG BUSINESS DT. *
BILLY THE KID OT. * BLOCK OUT DT.
BUDOKAN DT. BUNDESLIGA MANAGER DT.
BSS JANE SEYMOUR DT. CABAL
CARMEN SAN DIEGO DT.
CASTLE MASTER DT.
CHALLENGERS COMPILATION DT. CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB
CHAOS STRIKES BACK *
CHASE HQ 2 DT. * CHESSCHAMPION 2175 DT.
CHESS SIMULATOR CODENAME ICEMAN 1 MB
COLONELS BEQUEST 1 MB COMBO RACER DT.
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB CORPERATION DT.
CRIME TIME DT. * CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB
DAY OF THUNDER DT.
DINOWARS DT. DOMINATON DT.
DRAGON BREED DT. DRAGON FLIGHT DT.
DRAGON FORCE DRAGONS LAIR 2 1 MB
DRAGON STRIKE DRAGON WARS * DUNGEON MASTER DT. 1 MB
DYNAMIC DEBUGGER * EDITION ONE DT.
ELITE DT.
ENLYN HUGES INT. SOCCER DT.
EPYX SPORTING GOLD DT. EXTASE DT.
F-16 COMBAT PILOT DT. F-16 FALCON DT. 1 MB
F-16 MISSION DISK 1 DT. F-16 MISSION DISK 2 DT.
F-19 STEALTH FIGHTER DT. F-29 RETALIATOR
FATAL HERITAGE DT. FINAL BATTLE DT.
FINAL COMMAND DT. FIRE AND FORGET 2 DT.
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. * FLIMBO'S QUEST DT.
FLIP IT & MAGNOSE FLOOD DT.
FUTURE BASKETBALL DT. GOLDEN AXE DT.
GOLD OF THE AZTECS DT. GREMLINS 2 DT.
GUNSHIP DT. HARD DRIVIN 2 *
HARLEY DAVIDSON HEROES COMPILATION
HORROR ZOMBIES DT. *
IMPERIUM DT. INTERNATIONAL 3D TENNIS
INDIANA JONES 3 ADV. DT. INDIANAPOLIS 500 DT.
INSPECTOR GRIFFU DT. INTERNATIONAL SOCCER CHALL. DT.
INVEST DT. ISHIDO DT.
ISLAND OF LAST HOPE IT CAME FROM THE DESERT DT. 1 MB
IT CAME FROM DATA DISK DT. 1 MB JAMES POND

AMIGA Programme

	AmiaA i rogiamini	-
65,90		49,90
79,90	JACK NICKLAS GOLF	59,90
09,90	JACK NICKLAS GOLF DATA DISK	37,90
65,90	KHALAAN DT. KICK OFF 2 DT.	59,90
54,90	KILLING GAME SHOW DT.	54,90
59,90	KILLING GAME SHOW DT. KINGS QUEST TRIPLE PACK KINGS QUEST 4 1 MB	84,90
75,90	KINGS QUEST 4 1 MB	89,90
59,90	KLAX	49,90
59,90	Last Hirton 2 Dr.	59,90
65,90	LEGEND OF FAIRGAIL DT.	65,90
75,90	LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB	85,90
	LEMMINGS LETTRIX DT.	59,90
59,90		65,90
	UN WUHS CHALLENGE DT.	54,90
69,90		65,90
54,90	LOOM DT.	09,90
59,90	LOOPZ	59,90
65,90	LORDS OF THE RISING SUN DT.	72,90
65,90	LOST PATROL DT. LORDS OF DOOM DT.	59,90
54,90 59,90		59,90
59,90		72,90
	MAGIC FLY DT.	65,90
72,90	MANCHESTER UNITED DT.	59,90
64,90	MANHUNTER SAN FRANCISCO 1MB	74,90
59,90	MANIAC MANSION DT.	69,90
50,90	MANIX	59,90
72,90	MAUPITI ISLANDS .	65,90
59,90	MEAN STREETS DT. * MIDWINTER DT.	65,90
59,90	MIDNIGHT RESISTANCE DT.	59,90
72,90	MIGHT + MAGIC 2	69,90
59,90	MIND GAMES DT.	59,90
89.90	MONTY PYTHON	54,90
89,90	MOONBLASTER DT.	54,90
59,90		65,90
89,90		59,90
	N.A.R.C. DT. * NEUROMANCER DT. 1 MB	59,90
59,90		59,90
59,90	NIGHTHUNTER DT.	65,90
59,90	NITRO DT.	59,90
54,90		59,90
59,90	NY WARRIORS 1 MB	54,90
59,90	OIL IMPERIUM DT.	54,90
72,90	ON THE ROAD KOMPLETT DT.	59,90
104,90	OOPS UP DT. OPERATION HARRIER DT.	59,90
65,90	OPERATION SPRUANCE DT.	74,90
65,90	OPERATION STEALTH DT.	59.90
65,00	OPERATION STEALTH LÖSUNG DT.	11,90
64,90	OMIENTAL GAMES DI.	00,90
59,90		59,90
65,00		59,90
65,90	PARADROID 90 DT.	59,90
59,90	PINBALL MAGIC DT. PIRATES DT.	65,90
59,90		49,90
59,90	PLOTTING DT.	59,90
61,90	POLICE QUEST 2 1 MB	89,90
72,00	POOL OF RADIANCE DT. 1 MB	59,90
54,90	POPULUS DT. POPULUS DATA DISK DT.	35,90
54,90	POPULUS DATA DISK DT. PORTS OF CALL DT.	59,90
64,90	POWERBOAT	65,90
69,90		65,90
65,90		65,90
65,90	PRINCE OF PERSIA	65,90
59,90		49,90
75,90	PROJECTILE DT.	65,90
65,90		59,90 54,90
59,90 55,90	RA DT. RAINBOWISLAND DT.	59,90
59,90	REEDEREI DT.	49,90
65,90	RED STORM RISING DT.	65,90
59,90	DEBOUTEDON 101 DT	65,90
49,90	RICK DANGEROUS 2	59,90
69,90	RINGS OF MEDUSA DT. ROCK 'N' ROLL DT.	59,90
59,90	POGLIE TROOPER	59,90
72,90	ROGUE TROOPER SAINT DRAGON DT.	59,90
65,90	SARACON DI.	65,90
65,90	SATAN .	54,90
65,90	SECOND WORLD	54,90
65,90	SECRET OF MONKEY ISLAND DT. *	65,90
65,90	SEGA MASTER MIX DT.	59,90
65,90		75,90
49,90		59,90
65,90		72,90
65,90		39,90
65,90	SIMULCRA DT.	65,90
74,90	SOCCERMANIA DT.	65,90
39,90		89,90
65,90	SPEEDBALL 2 *	65,90

AMIGA Programme

AMIGA FIOGRAMM
SPINDIZZY WORLDS DT.
SPY WHO LOVED ME
STAR CONTROL *
STARFLIGHT DT.
STREET HOCKEY
STRIDER II DT.
SUBBUTEO
SUPER OFF ROAD RACER DT.
SUPREMACY
SWORD OF THE SAMURAL DT. *
TACTICAL FIGHTER 2 DT. *
TEAM YANKEE DT.
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
TESTORIVE 2
TESTDRIVE 2 SCENERYS JE
THEIR FINEST HOUR DT. THE THIRD COURIER
THUNDERSTRIKE DT.
TIE BREAK DT.
TIME MACHINE
TIME RACER DT.
TOM AND THE GHOST DT. *
TOTAL RECALL DT. *
TOURNAMENT GOLF .
TOWER FRA DT.
TRANSWORLD DT.
TREASURE TRAP
TV SPORTS BASKETBALL DT.
TV SPORTS BASEBALL DT. *
TURRICANE DT.
ULTIMA 5
UNLIMITED GOLF (JACK NICLAS)
UMS 2 DT.
UN SQUADRON
UNREAL DT.
VAXINE DT
VENUS FLY TRAP VOCCOO NIGHTMARE DT.
WARHEAD WELLTRIS DT.
WESTPHASER mit Zubehör
WILD WEST WORLD DT.
WHEELS OF FIRE
WINGS DT.
WINGS OF DEATH DT.
WINGS OF FURY
WOLFPACK DT. *
X-OUT DT.
XIPHOS *
ZAK MC KRACKEN DT.
ZOMBIE DT.
AND RESIDENCE OF THE PARTY OF T

AINIGA Programi	IIIC	
SPINDIZZY WORLDS DT.	59,90	
SPY WHO LOVED ME	49,90	1
STAR CONTROL *	65,90	31
STARFLIGHT DT.	65,90	- 1
STREET HOCKEY	59,90	- 1
STRIDER II DT.	59,90	1
SUBBUTEO	54,90	3
SUPER OFF ROAD RACER DT.	65,90	
SUPREMACY	69,90	
SWORD OF THE SAMURAL DT. *	65,90	
TACTICAL FIGHTER 2 DT. *	65,90	M.
TEAM YANKEE DT.	65,90	
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	65,90	
TESTORIVE 2	63,90	
TESTORIVE 2 SCENERYS JE	35,90	
THEIR FINEST HOUR DT.	69,90	
THE THIRD COURIER	65,90	31
THUNDERSTRIKE DT.	59,90	ě.
TIE BREAK DT.	65,90	
TIME MACHINE	59,90	1
TIME RACER DT.	65,90	9
TOM AND THE GHOST DT. *	65,90	
TOTAL RECALL DT. *	59,90	
TOURNAMENT GOLF *	65,90	
TOWER FRA DT.	69,90	
TRANSWORLD DT.	59,90	
TREASURE TRAP TV SPORTS BASKETBALL DT.	74,90	
	74.90	2
TV SPORTS BASEBALL DT. *	54,90	
TURRICANE DT. ULTIMA 5	79,90	1
UNLIMITED GOLF (JACK NICLAS)	72,90	9
UMS 2 DT.	72,90	
UN SQUADRON	59,90	
UNREAL DT.	79,90	
VAXINE DT	65,90	
VENUS FLY TRAP	54.90	٠,
VOODOO NIGHTMARE DT.	65,90	
WARHEAD	59,90	
WELLTRIS DT.	69,90	57
WESTPHASER mit Zubehör	89,90	
WILD WEST WORLD DT.	85,90	
WHEELS OF FIRE	69.90	
WINGS DT.	74,90	
WINGS OF DEATH DT.	65,90	
WINGS OF FURY	59,90	
WOLFPACK DT. *	74,90	
X-OUT DT.	54,90	
XIPHOS *	59,90	
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90	
ZOMBIE DT.	64,90	

PREISHITS AMIGA

ACTION SERVICE	17,90
ADVANCED FRUIT MACHINE SIM.	24,90
ADVANCED SKI SIMULATOR	17,90
AIRBORN RANGER	29.90
BAAL	17,90
BALLISTIX	17.90
BARTS TALE 2	29.90
BLOOD MONEY	17,90
CONFLICT	17,90
CAPTAIN BLOOD	17,90
CYCLES ACCOLADE	24,90
FERRARI FORMULA 1	24,90
FLY FIGHTER	24,90
GRIMBLOOD	17,90
IMPACT	17,90
INTERCEPTOR	29,90
ITALY 90	17,90
KIKSTART 2	17,90
NITRO BOOST CHALLENGE	17,90
	17,90
ON SAFARI	17,90
PACMANIA DT.	17,90
PRO TENNIS SIMULATOR	17,90
PRO POWERBOAT SIMULATOR	17,90
PROTECTOR	24,90
QUARTZ	17,90
ROCK STAR	17,90
S.A.S. COMBAT	17,90
SIDEWINDER 2	17,90
SPIDERTRONIC	
STORMLORD	24,90
SUPER WONDERBOY	24,90
T-BIRD	17,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
ZANY GOLF	29,90
Abgabe nur solange der Vorrat re	ione

SONSTIGES

K		
1	KIND WORDS 2 TEXTVERARBEITUNG DT.	109,90
8	INFOFILE DATENBANK DT.	109,90
	OKTALYZER DT. MUSIK EDITOR	79,90
	DE LUXE VIEW -VIEDO DIGITIZER-	349,00

AMIGA ZUBEHOR

· · ·
24,90
189,00
39,90
79,90
99,00
59,90
re 74,90

Diskettenlaufwerke

3.5° FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 880 KB, EXTREM LEISE, SUPERSLIMLINE 25 MM HOCH KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG 179,90

5,25° FLOPPY EXTERN A500-A2000,	7.16.1210
ABSCHALTBAR, 40/80 TRACKS, MS DOS,	880 KB,
KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	229,90

Speichererweiterungen 512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGA-

BIT CHIPS, AKKU-UHR	109,90
1,8 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500 INTERN, MIT 512 KB BESTÜCKT, UHP	
2,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500 INTERN, MIT 512 KB BESTÜCKT, UHR	

8,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 2000, INTERN, MIT 2 MB BESTÜCKT

Harddisk

HARDDISK STATIONEN FUR AMIGA 5	00
30 MBYTE -	1098,00
40 MBYTE NEC	1268,00
50 MBYTE	1358,00
60 MBYTE	1498,00
AUTOBOOT-FILECARD FÜR AMIGA 2	000
30 MBYTE	898,00
40 MBYTE	1098,00
40 MBYTE SCSI	1298,00
60 MBYTE SCSI	1396,00
83 MBYTE SCSI	1498,00
ALLE HARDDISKS UND FILECARD	S WERDEN

MODEMS/BTX INTERFACE

BEST MODEM 2400 L	298,00
BEST MODEM 2400 PLUS	438,00
BEST MODEM 2400 EC MNP 5	548,00
BTX INTERFACE F. MULTITERM SOFT.	128,00
BTX INTERFACE F. COMMODORE SOFT.	128,00

Die Inberiebnahme dieser Modems/Btx Interface am Netz der DBP-Telecom einschl. West Berlin ist unter Strafe verboten!!

Scanner

REIS HANDY SCANNER TYP 2, 200 DPI,	
SW, 64 MM	469,00
REIS HANDY SCANNER TYP 10, 400 DPI,	
SW, 105 MM	859,00
REIS HANDY SCANNER TYP 6 COLOR,	
4096 FARBEN, 64 MM	1498,00
REIS PERSONAL A4 SCANNER, 200 DPI.	

LEERDISKETTEN

3,5° 3,5°	2DD NoName 10er 2HD NoName 10er	9,90 19,90
	200 NoName 10er 2HD NoName 10er	5,90 12,90

MAUSE

REIS MOUSE FÜR ALLE AMIGAS MOUSE SET HAUS/HALTER/PAD 79,00 19,90

DISKETTENBOXEN

BOX 80 STCK 3,5° DISKETTEN	19,90
BOX 100 STCK 5,25 DISKETTEN	19,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Irrtum vorbehalten * Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. *
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM * Ausland Euroscheck plus 10,00 DM

NEU-AGIICH INEU-ENI ⇎ Der Name für Computersoftware!

6x in Berlin!

Prüfen Sie die Software, vor dem Kauf!

Endlich nicht mehr die "Katze-im-Sack" kaufen!

SoftPower Filialen

Wedding - Schwedenstraße 18c Spandau – Schönwalder Str. 65 Moabit - Stromstraße 55

SoftPower Stationen

Neukölln – Hermannstraße 12 Neukölln – Lahnstraße 94 Charlottenburg - Wundtstr. 58/60

NEUHEITEN – SERVICE 030/492 20 56 - 10.00-18.30

VERSAND - SERVICE 030/375 60 13 - 10.00-18.30



wünscht allen Kunden ein Frohes Fest und einen Guten Rutsch!

ersand-Service

- 1 Jahr Garantie auf jedes Spiell
- Versand erfolgt in Sicherheitsverpackung!
- Sămtliche Preise sind "Inklusiv-Preise"!

Keine Mehrkosten durch Porto und Verpackung!

SoftPower Schönwalder Str. 65 D-1000 Berlin 20

SoftPower Filiale

Wir führen Software. Public Domain und Zubehör, für Amiga ● Atari ● C-64 ● PC

Hildesheimer Str. 118 3000 Hannover 1 Tel.:0511/809 44 84

NEU NEU SoftPower Station

IANNOVE

Burgdorfer Str. 48 3160 Lehrte Tel.:05132/41 12

02162 / 12073









02162 / 12073

Software		Aniga	PC	ST	C84
688 Attack Submarine	Sim	59,50	72,50		
		99,50	Stos	99,50	
Advanced Tactical Fighter 2	Stm	64,58	69,50	99,50	
Altered Destiny	ADV	14	74.50		
Awesome	Act	94,50			
BAT	Sim	AL		89.50	
Rad Blood	Adv	4	79.50		
Bards Tale 3	Rail	49.50	69.50	-	44.50
Battle Command	Adv	69.50		44	
Battle Seuadron	Act	59.50	24	a.k.	
Blood Money	Act	59.50	59.50	a.A.	34.50
Buck Bosers	Rel	69.50	89.50	7.0	
Redokan	Act	59.50	64.50		
Bundanina Manager	Sim	49.50	59.50	49.50	
Cadwar .	16v	44.50	00,00	64.50	188
Cadaver Captive Carmen Sandlego	14	44.50	11.2	64.50	1
Carmon Francisco	160	40.50		50.53	-
A-Mos Advanced Tectical Fighter 2 Advanced Tectical Fighter 2 Attend Destiny Awesome B.A.T. Bad Blood Bards Tale 3 Battle Command Battle Squadron Blood Money Buck Rogers Budokan Bundesliga Manager Cadaver Captive Carmen Sandlego Centurion, Defender of Rome Champions of Kryns Chaos Strikes Back Chuck Yeager 2.0 Codename Icenam Colonels Bequest Covert Action Comic Setter (dt. Version) Ceeffict II Conqueror Canquest of Carrelot Corporation Corporation	ARN	99,00		E9,50	
Cersunan, Detender of Home	20	4450	24.50	66.54	50.50
Champions of Krynn	Hol	64,50	11,50	69,50	39,50
Chads Strikes Back	Hai	64,50		69,50	
Chuck Yeager 2.0	Sim	64,50		84,50	- 5
Codename Ideman	ACV	89,50	89,50		
Colonels Bequest	Adv	84,50	84,50		
Covert Action	Act	A.s.	99,50		
Comic Setter (dt. Version)	Gif	99,50	-		
Coeffict !!	Str	19,50	-	19,50	
Conqueror	Sim	64,50	64,50	64,50	
Conquest of Carrelot	Adv	89,50	89,50	89,50	
Corporation Curse of the Azure Bonds Curse of Bo	Adv	64,50	*	64,50	
Curse of the Azure Bonds	Rail	69,50	69.50	***	4.744
Curse of Ra	Adv	54,50	59.50	54,50	39.50
Das Stundenglas	Adv	74,50	74,50	74,50	-
Dino Wars	Act	57,50	-		
Oragon Breed	Act	64.50		\$4.50	44,50
Dragonfield	Roll	74.50	74.50	74,50	
Dragonstrike	Sim	69.50	1000		
Dungson Marter	Bol	64.50		59.50	
Curse of the Azure Bonds Curse of Ra Das Stundenglas Dino Wars Dragon Breed Dragonslight Dragonstrike Dungeon Master E.S.S.	Sen	64,50 69,50	99.50	*****	
E.S.S. Elite Emlyn Hughes Int. Soccer	Sm	64.50	64.50		34
Embro Huntes Int Socres	Sim	58.50		58.50	24.50
F 16 Combat Pilot F 16 Falcon F 16 Falcon 2	Sm	59.50	50 50	59.50	49.50
E 16 Enlana	Sim.	74 50	80.50	74,50	40,00
E 16 Euleus 2	Sin	14,20	00,00	14,00	
F 16 Falcon 2 F 16 Falcon Mission Disk	Des	49.50	a.A.	53,50 49,50	1
F 16 Falcon Mission Disk F 16 Falcon Mission Disk 2 F 16 Falcon Mission Disk 2 F 19 Steath Fighter F 29 Retalator Fut Heritage Fre and Forget 2 Fight of the Intruder Flood Full Metal Planet Future Wars Ghostbusters 2 Gold of the Artecs Great Courts 2 Great Courts 2	Too	49,50		41.50	20
F 10 Factor Mission Unit 2	100	69.50	14.60	49.50 69,50 62,50	1
F 19 SIBBITI FIGURE	SITE OF	03,50	64,30	93,50	
F 29 Metallator	am	39.20		95,50	
rata Hertage	MOV	69,50		50.50	
Fire and Forget Z	SIT	09,50	64,50	59,50	
riight of the Intruder	Sim	89.50	19,50	14,50	
Flood	Act	64.50		64,50	
Full Metal Planet	Act	58,50	64,50	58,50	
Future Wars	Adv	64.50	69,50		
Ghostbusters 2	Act	58.50	+		39,50
Gold of the Aztecs	Adv.	64,5D		54,50	
Great Courts 2	Sim	64.50	64,50	64,50	51,50

Software		Aniga	PC	ST	C\$4
Harley Davidson	Sim	74.50			17.
Heroes Quest	Adv		84.50	89.50	
Heroes Quest 2	Adv		89.50		
Imagine (Turbo Silver Nacht)	182	541	1011		
Imperium	Str	64,50		64.50	-
Indiana Jones Adventure	Adv	64.50	69.50	64,50	
Indianapells 500		64,50	64,50		
Interceptor	Adv	58,50	87,50		
Intern. Soccer Challenge	Sim	59.50	69,50	59.50	
invest	Sim	57.50	1000	58,50	
Ishido	Ges		74,50	100	
James Pond under Water Agen			-	54,50	
Jones in. The fast Lane	Rol		72.50		
Kamer	Sim	99.50	-	99.50	
Kick off 2	Sim	57.50			37.50
Killing Game Show	Act				
Kings Bounty	Adv	AA	69,50		54.50
Kings Quest 4	Boo			89.50	200
Kings Quest 5	Adv	-	89,50	-	1
Legend of Faerghall	Rol		69.50		
Leisure Suit Larry 3	Adv		44144	89,50	
LHX Atack Chopper	Sim		79.50	44,00	193
Lightspeed	Adv		1A	14	100
Loom		69.50		69.50	100
Loope		59.50	40,00	59,50	
Lards of Doom		64.50	64,50		39,50
Lost Patrol	Act		69,50		00,00
Lotus Esprit Turbo Challenge			40,00	****	
M 1 Tent Platpon	Sim		84 50	84.50	44.5
Magic Fly		64.50	44,44	64.50	#33.Q
Midnight Resistance	Att	59.50		59,50	39.50
Midwinter	Str		40.50	64,50	09,00
Mig 29 Fulcrum		79.50	40,00	79.50	UPS.
Murder	Adv			52.50	44.50
Nightbreed	Adv		14/00	74.50	**,34
A STATE OF THE STA	Str	49,50		49.50	39.50
Oil Imperium Oils Well Sierra	Act	40,30	59,50	49,00	00,30
	Sim	69,50	69,50	69.50	
On the Read	Sim				
Operation Harrier				59,50 64,50	
Operation Steath	Sim	64,50	64.50	04,00	
PGA Tour Gqff				69.60	38.50
Pipe Mania		64,50		59,50	49,50
Pirates	-	49.50	29,00	64,50	49,30
Player Manager	Adv	49,30	40.00	49,50 84,50	
Police Quest 2				84.50	
Pool of Radience	Rel		58,50		59,50
Pagulous Pagulous		64,50	64,50	64,50	
Ports of Call		69,50	84,50		
Powermoager Poisson of President		69,58	24.	69,50	
Prince of Persia		64,50	54,50	64,50	
Rise of the Dragon	Adv		89,50		
R-Type 2	Act	3-1	44.00	59,50	39,50
Railroad Tycoon	Sim		89,50		
Rainbow Island		58,50	-	49,50	39,50
Reederei		48,50		44,50	34,50
Resolution 101		64,50	64,50	64,50	80.00
Rick Dangerous 2	AC.	59,50		59.50	39.50

Software		Amiga	PC	ST	C84
Saint Dragon	Act	64,50			
Sarakon	Sim	64,50	64,50	64,50	49.5
Second World	Sim	64,50	64,50	64,50	39.5
Secret of the Monkey Island	Adv	89.50	89.50	89.50	
Secret of the Silver Blades		64.50	64.50	64,50	59.5
Shockwave		59,50			
Silent Service 2		1.6	89.50		
Sim City		69,50		71,50	49.5
Cnowstrike		64,50		49,50	
Sporer Mania		58.50		58.50	
Soccer Mania Sorcerian Sierra Space Quest 2	Act		89,50		
Engos Orașet 9		89.50		89.50	
Space Quest 3		89.50		89.50	
Space Rogue		69,50		64.50	
Starflight		59.50		59,50	
		20,00	72.50	20,20	30,0
Stormovik Su 25				:	
Team Yankee		72,50		72,50	
leenage Mutant Hero Turtles				64,50	
Test Drive 3		M.	74,58		
The Immortal		64,50		64,50	
Their Finest Hour		69,50	69,50	69,50	
lower Fra		72,50			
Trans World	Sim	89,50	69,50	69,50	
Turrican	Act	49,50		54,50	38.5
Ultima 5	Rail	69,50	69,50	69,50	58,5
Ultima 6	Rai	AA.	89.50		1716
Worlds of Ultima (Savage En	nine)		89,50		
JN Squadron	Act	62,50		62,50	
littine		59,50		59,50	
Voodoo Nightmare		64.50		64,50	
Wheels of Fire		67,50		67,50	
Wild West World		89.50	2	40,000	48%
Wing Commander	Sim		79.50		
Wings		74,50	10,00		
Wolfpack		LA.	84,50		
			69.50		
Wonderland		69,50	09,50		
K-Copy + Hardware		58,50			
C-Copy Professional		79,50			
Ciphos		54,50		AA	
Zack MacKracken	Adv	64,50	64,50	64,50	49,5
fardware					
1.5 ext. DiscOrive mit Bus, a					189
25 ext. DiscOrive 40/80 Bo			ir AMG	A	249
1.5 Laufwerk für AMIGA 200					159
5.25 Laufwerk für AMIGA 20	no int	pen ple d	111		249

Zack MacKracken	Adv 64,50	64,50 64,50	49,50
Hardware	7.1	STAN	
3.5 ext. DiscOrive mit Bus 5.25 ext. DiscOrive 40/80 3.5 Laufwerk für AMIGA ; 5.25 Laufwerk für AMIGA 5.25 Laufwerk für AMIGA	Bus abschaltb. 1 2000 Intern 2000 Intern als	Or AMIGA 811	189,- 249,- 159,- 249,- 338,-
512 KB Speichererweiten Megabit Technologie, virer unentbehrlich für jeden Al	nfeste AKKU-Uhr,	abschaltbar	139,-
and the contract of the contract of the	. 1. 40	Daniel Atlantana and	and the bank of

	waren bei Drucklegung dieser Anzeige Titel fanden hier vielleicht keinen Platz	
Aktuelle Informat	lonen ülber unseren Telefonservice.	

High Resolution Maus für AMIGA-ATARI 280 épi mit Mousepad Reisware Misuse für AMIGA-ATARI-PC Optical Maus für AMIGA-ATARI – die ohne Kugel Infrarot Maus für AMIGA-ATARI – die ohne Kabel	99,- 77,- 119,- 189,-
Jeyeticks für alle:	
Competition Star für AMIGA/ST/C.64 Competition Star für SEGA MEGA Competition Star für XT/XT incl. Stackkarte	39,50 54,50
mit 2.tem Port Advanced Gravis der Luxus Stick für AMIGA/ST/C-64 Advanced Gravis der Luxus Stick für XT/AT Advanced Gravis der Mousestick – ersetzt Mass und Joystick	89,50 89,50 99,50
Sound für allel	199,30
AO Lib Sound Board mit Juke Box Software für XTIAT AO Lib Sound Board mit Composer Kit für XTIAT SOUND BLASTER deutsche Anleitung – kein Drucklehler – GAME BLASTER – reichhaltige Softwareausstattung Roland Soundboards/Komplettsysteme für PC	269,- 299,- 369,- 229,- a.A
GAMES für alle	LGD)
GAMEBOY mit Terris/Batterien/Ohrhörer/Link-Kabel SEGA MEGA DRIVE deutsche Version mit FTZ/Garantie/Game/HF-Umschalter/Control Pad und	159,-
allen Kabeln Sega Master Converter für Master System Games	
auf dem MEGA ATARI LYNX deutsche Version mit Cal. Games Netzteil etc. SEGA MASTER: MEGA – GAMEBOY – LYNX – Games In großer Auswahl	129,- 389,-

Bei Vorkasse + DM 5,00, bei Nachnahme + DM 7,00 Ausland nur Vorkasse. EC-Scheck + DM 12,00.

Bestellungen telefonisch:

HOTLINE Mo - Fr. 9 - 11 & 14 - 19 Uhr Tel.: 0 21 62/1 20 73 · Anrufbeantw. 24 Std. Fax: 02162/12074

Bestellungen schriftlich:

HAMO K. Rösges, Rahserstr. 235, 4060 Viersen 1

Preislisten gegen DM 1,60 in Briefmarken.

Tausende von Fans in aller Welt werden sicherlich schon sehnsüchtig darauf gewartet haben - nun ist es endlich soweit: Psygnosis hat sein drittes T-Shirt herausgebracht!



Das teuerste T-Shirt der Welt, dritter Teil.

Um es gleich vorwegzunehmen – das Ding ist garnicht schlecht! Wie bei Psygnosis so üblich, hat es Größe L und kommt in einer erstklassigen Plastikverpackung daher. Das aufgedruckte Motiv sieht nicht ganz so schön aus wie beim ersten ("Beast"-) T-Shirt, aber besser als beim zweiten. Die Grafik ist also Durchschnitt, Sound ist keiner vorhanden (außer man zerreißt es ...). Dafür überzeugt die Handhabung: Das gute Stück besteht aus 100% Baumwolle und läßt sich bei 40° waschen; die Anleitung im Kragen ist zwar englisch, aber leicht verständlich.

Außerdem liegen dem T-Shirt noch drei Disketten bei, die hier ebenfalls kurz vorgestellt werden sollen. Auf der ersten befindet sich wieder eines der berühmten Psygnosis-Intros, auf den beiden anderen ein Spiel namens Awesome. Darin geht es um einen Weltraumkapitän, der sich mit allen möglichen Handelsgeschäften durchs Leben schlägt. Zur Zeit hat er aber ein ziemlich großes Problem - das Sternensystem, in dem er herumfliegt, soll nämlich demnächst gesprengt werden! Abhauen lautet also das Gebot der Stunde . . .

Klar, daß die Flucht des Kapitäns in eine einzige Ballerorgie (mit diversen Varianten) ausartet; unterbrochen wird sie nur von gelegentlichen Zwischenlandungen auf den acht Planeten des Systems, wo man Treibstoff nachtanken und bessere Waffen (Laser, Granaten, Superbomben, usw.) einkaufen kann. Grafisch ist das Spiel sehr beeindruckend, so wie alles von Reflections - die Jungs haben's einfach drauf. Dasselbe gilt für den Sound: Spitzenklasse! Nur was das

Gamedesign und die Handhabung angeht, da hapert's mal wieder ein bißchen. Es gibt z.B. etliche Level in "Asteroids"-Manier, bei denen man ein Riesenraumschiff steuert, das zwar recht gut aussieht, aber halt auch sehr leicht getroffen wird. Zudem ist das ganze Spiel im NTSC-Format, so daß man zur Orientierung meistens auf das Radar angewiesen ist. Was aber nützt die schönste Grafik, wenn man dafür einen "Instrumentenflug" machen muß? Fast das gleiche Problem taucht bei den 3D-Sequenzen auf, die ein bißchen an die "Space Harrier"-Spiele erinnern. Hier hat man zwar nur ein kleines Schiff, aber da die Gegner auch von hinten kommen, stehen die Chancen für rechtzeitige Ausweichmanöver denkbar schlecht. Am fairsten sind noch die Szenen mit Vogelperspektive, obwohl es dabei ebenfalls einige linke Stellen gibt.

Langer Rede kurzer Sinn: Ein spielerisch sehr mittelmäßiges Game, das nur wegen seiner überragenden Präsentation nicht ganz unter "ferner liefen" abgehakt werden kann. Anders ausgedrückt - wer sich bereits die ersten beiden T-Shirts zugelegt hat, weiß schon ungefähr, was ihn erwartet . . . (mm)













Awesome					
Grafik:	92%				
Sound:	91%				
Handhabung:	44%				
Spielidee:	31%				
Dauerspaß:	54%				
Preis/Leistung:	52%				
Red. Urteil:	62%				
Für Fortgeschrit	tene				
Preis: ca. 85,- DM					
Hersteller: Psygnosis					
Bezug: Funtastic					

Spezialität: Spiel vor dem Kauf unbedingt ausprobieren - zwei unserer Testmuster waren defekt! Bei 1MB kürzere Nachladezeiten, Zweitlaufwerk wird unterstützt, Savefunktion.



TOYOTA CELICA GT RALLY

Gremlin entwickelt sich schön langsam zum Spezialisten für flotte Autos: Nach "Super Cars" und "Lotus Esprit Turbo Challenge" schickt die englische Company nun schon die dritte Rennsimulation in Folge auf die Strecke.

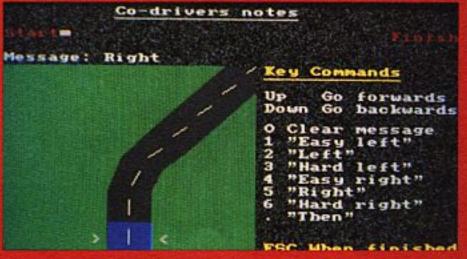
Der Amiga Joker meint: Toyota Celica GT Rally - gelungenes Rennspektakel für Realismus-Puristen.

Das Hauptmenü der Toyota-Rally enthält neben den gängigen Standardoptionen (Maus/Joystick, Automatik oder Schaltgetriebe) ein paar recht interessante Features: Zum Beispiel läßt sich hier die Sensibilität der Steuerung bestimmen. Im "High"-Modus genügt ein vorsichtiges Antippen des Joysticks, um den Wagen zum Ausscheren zu bringen, bei der Einstellung auf "Low" muß man schon wesentlich kräftiger hinlangen. Wer seine Anpassungsfähigkeit einem echten Härtetest unterziehen will, sollte die Option "Reverse Steering" anwählen - dann funktioniert die Steuerung nämlich entgegengesetzt! Außerdem darf man noch einen Copiloten kreieren. Das geht so: Man sucht sich einen Kurs aus, der dann (vergrößert und in Draufsicht) in einem kleinen Fenster vorbeiscrollt; an besonders markanten Punkten gibt man "Rechts"- oder "Links"-Kommandos ein. Kommt der Wagen während des Rennens bei diesen Stellen an, sagt der Copilot in schönster Sprachausgabe "Turn right" bzw. "Turn left". Wem das alles zuviel Arbeit ist, der kann auch einen fixfertigen Computer-Beifahrer in Anspruch nehmen, aber er sei gewarnt: Bei diesem Burschen stimmt oft das Timing nicht, und falls man dann zu früh abbiegt und in eine Scheune kracht, kostet das 20 Strafsekunden!

Hat man die Einstellerei mal hinter sich gebracht, geht's entweder zu einer kurzen Proberunde oder gleich zur









Toyota-Weltmeisterschaftsrally. Dabei müssen insgesamt 30 Kurse absolviert werden, jeweils zehn in England, Mexico und Finnland. Nur wer sich in einer Ausscheidung unter die 20 Besten gespielt hat, darf im nächsten Land wieder an den Start gehen. Während man in seinem High Tech-Reiskocher sitzt, kriegt man das Geschehen aus der Sicht des Fahrers zu sehen, ganz ähnlich wie beim Klassiker "Test Drive". Zwei behandschuhte Hände umklammern das Lenkrad, die Uhr läuft unerbittlich, draußen rasen kleine Häuschen in ausgefüllter Vektorgrafik vorbei... Es ist anfangs gar nicht so leicht, den Wagen auf der Straße zu halten, aber mit ein bißchen Übung sind zumindest die ersten fünf Kurse ohne weiteres zu packen. Es gibt Berge und Täler, Wüstenstürme, Eis, Schneematsch, Regen – und gottseidank auch einen Scheibenwischer!

Die grafische Darstellung ist durchaus überzeugend, abgesehen von einem kleinen Ruckeln geht's immer sauber und ordentlich flott durch die Landschaft: akustisch ist eine realistische Geräuschkulisse angesagt. Technisch ist also alles OK, ein Manko hat das Spiel aber doch: Es gibt keine gegnerischen Autos! Das ist zwar realitätsgerecht, weil die Teilnehmer einer "richtigen" Rally ja zeitlich versetzt starten - aber schöner wär's mit ein bißchen Konkurrenz halt schon gewesen...(C. Borgmeier)

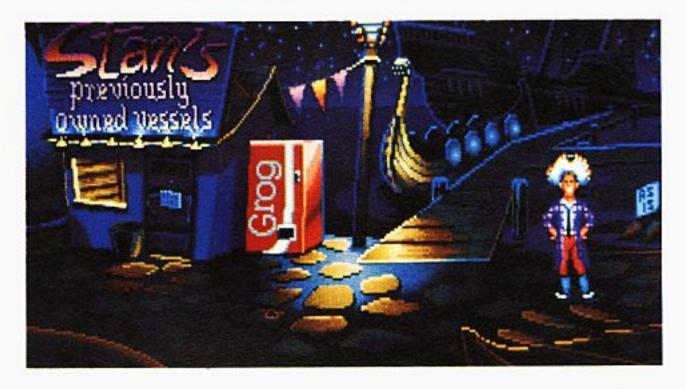


Toyota Celica GT Rally

Grafik: 78% Sound: 72% Handhabung: 72% Spielidee: Dauerspaß: 70% Preis/Leistung: 70% Red. Urteil: 71% Für Fortgeschrittene Preis: ca. 79,- DM Hersteller: Gremlin Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Spielstände können abgespeichert werden, lästig gestaltete Code-Abfrage.

TRAUMSCHIFF, LEICHT GEBRAUCHT **ZU VERKAUFEN**



am Bildschirm mit der Maus anklicken, ist für uns selbstverständlich.

Worauf warten Sie noch? Die Karibik ruft!

Zwei Dinge sollten wir noch erwähnen: Zum einen haben bisher alle unsere Adventures bei Testberichten abgeräumt und Preise wie "Bestes Adventure des Jahres" gewonnen und "The Secret of Monkey Island" wird da sicher keine Ausnahme machen. Zum anderen spinnen wir auch diesmal unser Seemannsgarn komplett in Deutsch: Nicht nur in der Anleitung, sondern auch auf dem Bildschirm.

Drei Prüfungen haben Sie hinter sich. Jetzt dürften Sie sich eigentlich Diplom-Pirat nennen. Doch der schwierigste Test kommt erst noch. Treffen Sie sich mit Stan, dem geschwätzigsten Gebraucht-Schiff-Händler aller sieben Weltmeere, und luchsen Sie ihm ein billiges Schiff ab. Aber passen Sie auf, daß das Verkaufsgenie Ihnen keine morschen Planken andreht - denn es geht um weit mehr als fröhliches Plündern in tropischen Gewässern.

Lucasfilm Games lädt Sie ein zu einer Reise in die Karibik des 17. Jahrhunderts, um an einem spannenden, gruseligen und komischen Abenteuer teilzunehmen.

"The Secret of Monkey Island" ist eine Geschichte um Piraten, Schätze und klirrende Schwerter. Als Zugaben gibt es schöne Frauen, Kannibalen, Geister, eine 300 Pfund schwere Voodoo-Priesterin,Schiffbrüchige, Leichen, Monster, Zirkus-Artisten und jede Menge Affen.

Pleite, ratlos und ohne Freunde

So kommen Sie auf Melee Island an, dem gefürchteten Hauptquartier aller Freibeuter der Karibik. Ihr Berufswunsch: Piraten-Kapitän. Dummerweise haben die anderen Seeräuber so ihre Zweifel, ob Sie aus dem richtigen Holz geschnitzt sind. Also bittet man Sie, drei kleine Prüfungen hinter sich zu bringen.

Dabei brechen Sie in das Landhaus des Gouverneurs ein, lernen Fechten (und dabei jede Menge Beleidigungen), buddeln einen Schatz aus und erfahren, was diese Piraten alles in ihren Grog tun.

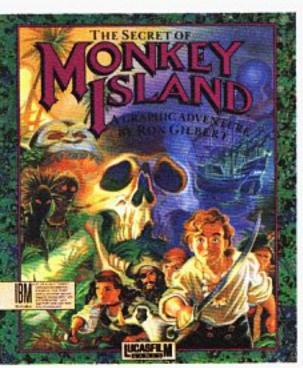
Und wenn Sie die drei Prüfungen hinter sich haben, geht das Abenteuer erst richtig los...

Läßt Sie die Handlung kalt, macht Sie die Grafik heiß

Lucasfilm Games ist bekannt für die tolle Grafik und Animation, die in Spielen wie "Indiana Jones und der letzte Kreuzzug" oder "Loom" für viele Ahhs und Ohhs gesorgt hat. Für "The Secret of Monkey Island" haben wir nochmal dazu gelegt.

So hat die Grafik jetzt bis zu 256 Farben (abhängig vom Computer-Typ). Außerdem ist es das erste Adventure mit 3D-Perspektive, in der Figuren nach "vorne" und "hinten" gehen können und dabei größer und kleiner werden. Dazu kommen neue Kamera-Winkel, die Sie bisher in keinem anderen Adventure gesehen haben. So kommt echtes Kino-Feeling auf.

Daß Sie ohne lästige Eintipperei auskommen, und stattdessen bequem Dinge



Also entern Sie den nächsten Software-Händler und verlangen Sie "The Secret of Monkey Island". Erhältlich in Kürze für MS-DOS-PCs (EGA / 16 Farben), MS-DOS-ATs (VGA / 256 Farben), den Commodore Amiga und Atari ST.

ATT

Ist irgendjemand auf der Suche nach einer "einmaligen Mischung von Arkadenaktion und unglaublicher Strategie"? Demjenigen könnten wir nämlich schonmal verraten, welches Game er sich besser nicht zulegen sollte.

Werbesprüche auf Spielepackungen sind ja immer mit Vorsicht zu genießen, aber in diesem Fall ist man vor lauter Übertreibung der Wahrheit schon wieder verdächtig nahe gekommen: Die ganze Strategie bei ATF II besteht nämlich darin, den Feind abzuballern, ehe er einem zuvorkommt - unglaublich strategisch...

Zunächst darf man sich seine Mannschaft und eine Mission aussuchen, schließend wird der Flieger betankt und mit Waffen ausgerüstet. Im Cockpit sitzend, sieht man die schachbrettartige Vektorlandschaft mit dem eigenen Flugzeug

Der Flug:

im Vordergrund; darunter befinden sich drei umschaltbare Monitore für Übersichtskarte, Radar, Feindobjekte und Flugdaten. Die Feinde sind zwar zahlreich, aber mühelos zu erledigen. Fliegen tut das Ding zudem mehr oder weniger von allein - mit einem Wort, die

Angelegenheit ist ausgesprochen langweilig!

Die Grafik ruckelt zwar leicht, ist aber sonst in Orddie Soundeffekte nung; kommen über ein bißchen Hintergrundrauschen und Schlachtenlärm nicht hinaus. Bei der Handhabung muß man unterscheiden: Im Normalfall ist sie fürchterlich, weil man mit dem Joystick fliegt und gleichzeitig die Maus zur Abwehr feindlicher Raketen benötigt.

Wer dagegen statt der FX die eintönige Musik anwählt, bleibt wie durch ein Wunder von Raketen verschont! Aber selbst dieses hochinteressante Feature macht ATF II keineswegs zu einer empfehlenswerten Anschaffung. (wh)



ATF II

Grafik: 63% Sound: 51% Handhabung: 43% Spielidee: 32% Dauerspaß: 38% Preis/Leistung: 37%

Red. Urteil: 38% Für Anfänger

Preis: ca. 79,- DM Hersteller: Digital Integra-

Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Kein Kopierschutz, Handbuchabfrage, Highscores werden gesaved.



Die Waffenauswahl: unglaublich strategisch...

und Wachroboter Mysterios

Das Spielprinzip ist noch

für eher unfreiwilliges Ge-

SPIDERMAN

So populär die Comic-Helden aus dem Hause Marvel auch sein mögen, am Computer bringen sie es einfach zu nix. Empire hat schon mit "Dr. Doom's Revenge" daneben gelangt, jetzt mußte auch Spidey dran glauben...

Bereits der krächzende Tiläßt telsoundtrack Schlimmste befürchten, und so kommt's dann auch. Weil sich aber wenigstens der Grafiker des Comic-Intros ein bißchen Mühe gegeben hat, sei die Vorgeschichte auch kurz erwähnt: Peter Parker, alias Spider-Man ("Die Spinne") muß feststellen, daß seine Frau vom Superschurken Mysterio entführt wurde. Die Spur führt in die Rockwell Studios, wo sich der Rest dieses kümmerlichen Games abspielt (sofern man nicht schon zuvor an der lästigen Paßwort-

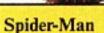
abfrage verzweifelt ist). Mit der winzigsten Spielfigur aller Zeiten klettert man über Möbel und Wände der unglaublich langweilig gestalteten Level und legt per Schuß mit dem Spinnennetzstrahler Schalter um, auf daß sich Durchgänge öffnen. Man kann auch am eigenen Netzfaden herumschwingen und so versuchen, die mickrigen Fallen

öder, als sich das hier anhören mag, hinzu kommt, daß bei diesem Programm wirklich alles in die Hose gegangen ist: Die Steuerung ist elend ungenau, die Sound-FX sind auf PD-Niveau. und die Animationen des Helden gelinde gesagt ein Witz. Und wie am Screenrand Spideys Abbild (nach Feindkontakten) langsam von den Füßen aufwärts skelettiert, sorgt ebenfalls

zu umgehen.

Spinne am Morgen, Kummer und Sorgen!

Berühmte letzte lächter. Worte: Wäre dieses Game 1983 für den C 16 herausgekommen, hätte es vielleicht sogar ein paar Käufer gefunden . . . (ml)



18% Grafik: Sound: 19% Handhabung: 29% Spielidee: 21% 19% Dauerspaß: Preis/Leistung: 11% Red. Urteil: 18% Für Anfänger Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Empire Bezug: Korona Soft

Spezialität: Mit in der Box: deutsche Anleitung, englisches Comic, guter Poster. An manchen Stellen kann der Spielstand gesaved werden.



SUPER-PAKET 15 Disks 55.— DM bestehend aus Textverarbeitung, CAD, Hausheltsprogramm, Anti-Virus-Disk mit 15 Viruskillern, Spiele und nützlichen Utilities.

29.90 DM

Fachversand für AMIGA Hard- und Software — Public Domain — Shareware

Über 5.500 PD-Disks aus ca.150 Serien ABO-MÖGLICHKEIT zur Zeit lieferbar!

z.B. Fred Fish, Kickstart, Taifun, ACS, RPD, Chiron, Faug, RHS, Auge, Tornado, Pornoschow, Cactus, TBAG, Panorama, Safe

2.10 DM je 3,5" PD-DISK bei Abnahme von 100 Stück 2.20 DM bei Abnahme von 1 - 99 Stück

-Verify- auf 1a NoName-Disks kopiert. BITTE KOSTENLOSES INFO ANFORDERN!

Preise inkl. 3,5 "-Disk / - inkl. Etiketten / - mit doppeltem

auf Neuerscheinungen aller oder nur bestimmter Serien!

3 DEUTSCHE KATALOGDISKS 10. – DM (Scheck, Briefmarken oder bar) zuzgl. 2.50 DM Porto.

SPIELE-PAKET I + II je 40.- DM 30 bzw. 11 PD-Spiele auf 10 Disks

EINSTEIGER-PAKET 40.- DM für Amiga-Anfänger mit CLI-Hilfen, Infos, Demos usw. auf 10 Disks

Eine Superdisk!!! Endlich komfortables Arbeiten mit dem Amiga CLI! 1,3 MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen in komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetteste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. Weitere Utilities: 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke, Boot-Intro-Maker, Mausbeschleuniger, Textverarbeitung, Bildschirmschoner, ein- + ausschalten des Audio-Filters, Packer/Entpacker mit Maussleue-rung, Utili-Master z. Ausführen aller CLI-Befehle per Mausclick usw

DELUXE-BENCH

UNSERE ABC-SOFT-SERIE ENTHÄLT NUR AUSGEWÄHLTE SPITZENPROGRAMME!

	Videodatei und Etikettendruck, deutsch	DM	5
2	Return to Earth, die Weltraum-Handels- Simulation	DM	5
3	D-Sort III, Diskettenverwaltungsprogramm in deutsch	DM	5
4	Virus-Control V 1.3 erkennt auch Linkviren, deutsch	DM	5
	Tetrix, der Spielhallenhit	DM	5
	New-Tek-Sound Grafik- und Animationsdem		100
۰	zeigt der Amiga, was in ihm steckt! 2 Disks	DM	
7	Aktien eine Aktienverwaltung in deutsch	DM	5
	Haushaltsbuchführung komplett in deutsch	DM	5
	Blizzard ein Super-Ballerspiel	DM	5
	Star-Trek erleben Sie die Abenteuer des Rau		
	Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher 3 Disks		15
11	Power-Packer V2.3b Spitzendatencruncher	DM	5
	DME-Editor in deutsch konfiguriert!		5
13	The Ultimate Game Editor V2.5 zum Verände z.B. Interceptor, Ports of Call, Bards Tale,	ern vo	on
	in deutsch	DM	5
14	Xytronic intergalaktisches Handelssimultatio		-
	deutsch	DM	5
15	Zatur ein Denkspiel mit deutscher Sprachausg.	DM	5
16	Diashow mit hübschen Girls auf 2 Disks.	-	
	Nur mit Altersnachweis ab 18 Jahren	DM	10
17	Sonix-Sound-Paket 8 Disketten mit fertigen	Sour	nds
	inclusive Sonix-Player	DM	40
18	MS-Text, gute deutsche Textverarbeitung	DM	
	Paranoid, sehr gutes Breakout-Spiel		5
	Risk, Umsetzg. Brettspiel Risiko, deutsch	DM	5
21	DBW-Render V2.0, Ray-Tracing-Programm		
	mit deutscher Anleitung		10
	Billard sehr schöne Billardsimulation	DM	
23	Werner-Game das Flaschbier-Spiel	DM	5

24	Resetfeste Ramdisk für Kickstart V1.2 + 1.3	DM	5
25	Anti-Virus-Disk mit 15! Viruskillern	DM	5
26	NoFastMem, resetfest, schaltet ihre Speiche rung, resetfest ab! Wichtig bei vielen Spielen!	DM	eite- 5
27	Star-Trek Version von T. Richter 2 Disks	DM	10
	Quickmenu zum Erstellen von Workbenchmer	nüs,	
	deutsch		5
	Pacman Umsetzung des Spielhallenhits	_	5
30	Soundtracker-Supersounds und Intros. Ferti	ge	
	phantastische Musikstücke auf 5 Disketten		25
	Diskey Diskettenmonitor mit deutsch. Anltg.		5
32	Skat sehr gute deutsche Skatspielsimulation	DM	5
33	Animations 8 Disketten mit Super-Animation	en,	
	1 MB erforderlich		40
34	Labelprint V3.0. Etikettendruckprogramm für	3,5"	-
	und 5,25"-Disketten, deutscher Anleitung	DM	5
	Monopoly, deutsch	DM	5
36	PCQ-Pascal-Compiler-Paket	-	
	mit deutscher Anleitung	DM	5
37	Tunnel-Vision -	DM	5
-	Finder Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth	Dim	3
36	China-Challenge, Shanghai-ähnliches Spiel deutsche Anleitung	DM	5
20	Deluxe-Hamburger, ein Ballerspiel mit		
39	Ketchupflasche	DM.	10
40	Copy-Disk 4 sehr gute Amiga-Kopierprogr.	DM	5
	DFÜ-Terminal-Disk enthält Acces V1.4,		
m	AZComm, Comm	DM	5
42	Super-Liga eine Fußball-Bundesliga-Verwalt	ung	
	komplett in deutsch	DM	5
43	RollOn und Pyramide, zwei Strategie-Spiele		
	mit deutscher Anleitung	DM	5
44	Festplatten-Backup-Programme	1000	1000
	zur Sicherung Ihrer Daten (MRBackup V2.4, Kv	vikBa	ckup
	und SD-Backup)	DM	5

1	45	Perfect English Vokabeltrainer komplett in deutsch	DΜ	5
١	46	Lucky Loser Geldspielautomat	200	
1		komplett in deutsch	DM	5
١		GiroMan V3.20, Girokontoverwaltung komplett in deutsch	DM	5
١	48	Pamehta ein Super-Adventure-Spiel komplett in deutsch	DM	5
ı	49	Schicksal? religiöse Bilder und Texte mit Mu	sk	
ı			DM	5
	50	Der Lehrsatz des Pythagoras in Bild, Text un	d Anii	ma-
		tion anschaulich erläutert, benötigt 1 MB	DM	5
	51	Kart, Go-Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch	DM	5
-	52	Car, Autorennspiel	DM	5
	53	SlotCars, noch einmal, aber diesmal mit Feue	rkraft	
			DM	5
9	54	Super-Gridder, Geschicklichkeitsspiel	DM	5
	55	M.E.D., soundtrackerähnlicher Musikeditor, se	ehr gu	t .
3		mit deutscher Anleitung	DM	5
	56	MiamMan und Roller Ball, zwei hübsche Ges		
		keitsspiele mit deutscher Anleitung	DM	5
	57	H-Ball, sehr gute Breakout-Spielvariante	DM	5
	58	Biorhythmus-Berechnung mit grafischer Dar deutsch	DM	5
		Muraglia (Breakout-Spiel mit sehr gutem Sou Biscione (s. gute Variante des »Wurm-Spiels)	DM	5
	60	Datamade, eine komfortable Adressenverwall und DaBa, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art, beide		
		Programme komplett in deutsch	DM	5
	61	Erotik-Bilder in HAM-Qualit., ab 18 J. 8 Disks	DM	40
	62	Erotik-Animations, Film-ähnlich, nur gegen in nachweis ab 18 J. Benötigt 1 MB Speicher	Alters DM	- 40
	63	SYS, Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels		5
		Drip-Game, s. gutes Geschicklichkeitsspiel	DM	5
	ALC: UNKNOWN			

AMIGA-SPIELE-PREISKNÜLLER ●

688 Attack SubmarineD	62,90	RICK UTT & ATTENDED	38,30	tactical righter to the salar
Anarchy	64,90	Legend of FaerghailD	64,90	Tennis Cup
Arritic Fox	29.90	Life & Beath	64,90	Their finest Hour 0 74,90
Apprentice	54.90	Loom	74,90	The Viking Child 0 64,90
B. A. T	89,90	Magic Fly	64,90	Tie Break 69,90
Battle Chess	49,90	Mantac Manston	64,90	Titan 64,90
Boulderdash Constr. Kit. D.	29.90	Masterblazer	64.90	Treasure Trap D 64,90
Buck Bonners C. to Do	24.90	₩.U.D.S	64:90	Turrican
Budokan	64,90	Wilesstone Compilation.D.	54,90	Typhoon Thompson D 64,90
Carmen SandlesoD	69.90	Navy Hoves	64,90	Ultima V
Chess Champion 2175 0	74,90	Neuromancer	64,90	Unreal D 74,90
Chuck Vesger's AFT 2.0 0	64,90	Night Hunter	64,90	Viking Child 2 64,90
Days of Thunder	64.90	Operation Spruance	74,90	West Phaser D 74,90
Dragon Flight	74,90	Panza Kick Boxing	74,90	Wonderland 74,90
Drapon Strike	T4.90	Pharach	64,90	Xiphos 64,90
Dragon Wars	64,90	Pinball Magic	54,90	Zak McKracken D 64,90
Bragons Lair	89,90	Player Hanager	54,90	Zomb1 g D 64,99
Brakkhen	69,90	Populous	64,90	
East vs West	64,90	Powermonger	74,90	ANVENDERSOFTWARE
Extase	54,90	Prince of Persia	64,90	
F-16 Combat Pillot D	64.90	Projectyle	64,90	AMOS 129,00
Final Countdown	64.90	Puffy's Saga	64,90	C-Light
Flight Simulator II 0	99,90	Red Lightning	74,90	Deluxe Video Pal Vers 89,00
Flood	64,90	Shadow of the Beast II.	a.A.	Fantavision D 64,90
Grand Overt SkatD	49.00	Secret o, the Silver B	64,90	Instant Music D 29,90
Grand Prix Circuit D	74.90	Sherman H4 Tank	64,90	Lotto AMIGA D 49.00
Harley Davidson	64,90	Shinobi	54,90	Pagesetter 2 199,00
Heroes of the Lance 0	64,90	Shufflepuck CafeD	59,90	Professional Draw D 299,00
Hound of Shado⊌D	64,90	Silent Service II	a.A.	Professional Page 0 439,00
Impartum	64,90	Str Fred	64,90	Publisher Choise 0 199,00
lenossible Mission II . 0	29.90	Space Roous	74.90	Sidmon
Indianapolis 500 . 0	64.90	Star Flight	64.90	T.F.M.X
It came & the Decart D.	75 90	Storm Across Europe	74.90	Turboprint II 0 85,00
Sat sons	64.90	Super Skweek	54,90	Turboprint Profession.D 174,00
Khalaan	64,90	Sword of Aragon	74,90	X-Copy III & Hardware D 89.90

PC Handler

konvertiert MS-DOS- und Atari-Dateien ins Amiga-Format und umgekehrt. Dies betrifft sämtliche DOS-Kommandos. Geeignet für 5.25 " und 3,5" Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! Konvertiert auch Zeichensätze + IFF-Grafiken! DM 69.-

ÜbersetzE ein Programm, das Ihnen englische Wörter und Texte (z.B. Anleitungen) ins Deutsche übersetzt. Inklusive erweiterbarem Wörterbuch

Glucksrad Perfekte Umsetzung des bekannten Fernsehspiels! Mehrere hundert Begriffe sind bereits integriert und können kinderleicht erweitert werden. Mit Konten, tollem Sound und deutscher Sprachausgabe! Ein toller Spielspaß für bis zu vier Personen!

OKTAIVZET Dieses Programm setzt im Bereich Musik neue Maßstäbe. Es ist MIDI-fähig und besitzt eine Option zum Sampeln, wobei die Samples in allen möglichen Variationen manipuliert werden können. Sensationell ist die Fähigkeit, echte 8 Stimmen gleichzeitig wiedergeben zu können.

IFF-Sample-Paket

Über 1.000 Samples (Instrumente) in phantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Soundprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, Med). Gratis dazu ein PD-Soundprogramm! Insgesamt 10 Disketten.

MultiTerm Deluxe V 2.1

macht ihren Amiga BTX-fähig. Postzugelassener Software- Decoder mit deutscher Anleitung im Ringbuchordner! Interface zum direkten Anschluß an BTX-Anschlußbox der Post (D-BT 03) DM 89.-

LEERDISKETTEN neutral - 3,5" NN MF 2DD 135 TPI inkl. Aufkleber 10 St. DM 9.90 50 St. DM 47.50 100 St. DM 89.- 500 St. DM 435.-Größere Mengen a.A.

LAUFWERKE

3,5" Laufwerk intern mit Einbausatz für A2000 DM 139.-3,5' Laufwerk extern, durchgeführter Bus, abschaltbar, DM 169.amigafarbenes Gehäuse wie vor - jedoch NEC 1037a DM 199.-DM 98.- Star LC 10 DM 9.90 512 KB-Erweiterung mit Uhr, abschaltbar

Einige Spiele bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

deutsch oder deutsche Anleitung. Andere Spiele und Systeme auf Anfrage.

5,25" Laufwerk extern, abschaltbar - durchgeführter DM 229.-Bus, 40/80 Track umschaltbar 8 MB-Karte für A 2000, 2 MB bestückt DM 549.-

FARBBANDER

NEC P6/P7 plus Epson LQ 550/800/850 DM 14.95

KICKSTART-UMSCHALTPLATINEN für 3 Betriebssysteme DM 55.- / U.-Platine inkl. Kick-Star LC 24/10 DM 14.50 | start V 1.3 DM 98.- / Kickstart-ROM V 1.3 DM 59.-

Unsere Versandkosten: NN 8.- DM / Vorkasse 5.- DM / ab 5 kg nach Gewicht / Ausland nur vorkasse + 15.- DM / Skandin. 30.- DM





Ruhmeshalle

Wer auf der Amiga 90 war, der weiß bestimmt von unserem Messepreisausschreiben. 50

Gewinner haben hier zugeschlagen, und natürlich gibt's auch sonst wieder eine wahre Flut von Games einzuheimsen. Wer zu den Glücklichen zählt, steht wie immer hier und heute...

Up & Down

Mit Nightbreed gruseln darf sich:

Patrick Munsel, Tiefenbach Uber Rick Dangerous 2 freut sich:

Werner Stick, München Mit F 19 hebt ab:

Hermann Tomczak, Wallra-

Je ein Joker-Shirt geht an: Manuel Becker, Berlin O. Schaldach, Maisenheim Florian Schwarz, Hamm

Stromausfall

Das D&D Basis-Set bekommt: Mark Bartels, Berlin Shadowrun gewinnt: Tomi Jelicic, München

Die Girl-Seite

Je ein Amiga-Game erhalten:

Till Offergeldt, Aachen Andreas Braig, Reinbek Martina Böhlendorf, Frei-

Je ein Joker-Ordner geht an: Monika Stahnke, Steinhagen Wolfgang Jahn, Hof Ute Bufe, Hamm

Die großen Drei

Ein Joker-Shirt erhält: Uwe Steinkolk, Marienfeld Ulla Brunner, Schwechat, Osterreich

Michael Büscher, Havixbeck Einen Sammelordner bekommt:

Robert Oechsler, Offenbach Tobias Flacke, Bad Iburg Stephan Schnitzler, Kreuzzu-Leversbach

Je drei Bögen Disksticker genen an:

Wolfgang Loreth, Fischamend. Österreich

Florian Wendt, Halstenbek Alexander Cohrs, Seevetal

Der Welten-Wunsch-Wettbewerb

Die richtige Antwort, oder Harald Philipp, Linden auch das falsche Bild war die Wöffy Sunshine, Krefeld Nummer 2. Den ersten Jörg Sieghold, Nordenham Preis, und damit Sony- Massimo Walkman, sowie drei Magic Schweiz Bytes Spiele nach Wahl be- M. Kalinke, O-Gera kommt:

Raphael Romanowski, gen Wolfsburg

nach Wahl erhalten: Olaf Kelbassa, Berlin Frank Jokisch, Schwelm Andreas Berger, O-Leipzig Christian Siemer, Wolfsburg Patrick Pfeffer, Greding landsberg, Osterreich Rudi Feichtmeier, Esting Robert Fröhlich, Tübingen Christian Koch, Ibbenbüren

Adam Wycisk, Wuppertal Miguel Moreno, Ludwigsha- Dai-Kun Preuss, Bochum

geberg

Christian Hettgen, Essen Alexander Abeln, Garrel Florian Kohlert, München Maik Schmalstich, Lichten- Arin Romus, Köln fels

Nils Waldmann, Velkheim Matthias Wörner, Stuttgart Und über je ein Magic Bytes Andre Gellert, Duisburg Game nach Wahl freuen Florian Heuschmid, Bonn sich:

Sascha Löwenstein, Hattin- Armin Pleitz, Henerßen

Karsten Lehmann, Bad Mün- Thomas Firley, Hannover

Marco Stüwe, Mettmann

Björn Schulz, Herne

derlingen

Thomas Reumann, Weimar Facchin,

Tobias Maile, KTI-Münchin- H. Ossmann, Henningsdorf

Marcel Steger, Dortmund Je zwei Magic Bytes-Games Volkmar Schneider, Telgte Klaus Santen, Herzlake Norbert Marx, Aachen Schweiz

Andre Bohn, Pollhagen

Messepreisausschreiben

Thomas Ehmann, Deutsch- Je ein Amiga-Game (gestif- Robert Wiederstein, Hückeltet von den Firmen Magic hoven Bytes, Rainbow Arts, Uni- Maria Günster, Köln ted Software, Ubi Soft und Stefan Riebs, Appenweier Software 2000) erhalten: Carsten Pehlgrimm, Bad Se- Henning Muschke, Olden- Peter Chasse, Merchweiler burg

Frank Kürten, Remscheid Alexander Becker, Herne Andreas Maldag, Geesthacht Timo Kökenhoff, Steinkir- Jörg Hoff, Wendel chen

> Peter Raue, Aachen Gerhard Schmidt, Bottrop Oliver Clemens, Leverkusen Karsten Kauffmann, Gelsenkirchen

Marcus Körner, Südlohn Manfred Wallnig, Nürnberg Alexander Rüther, Amsberg Armin Fügenschuh, Aurich Christian Knüttel, Lampert- Detlef Borchert, Mönchen-

Ingo Habscheidt, Mönchen-

Johannes Steinhauer, Wacht- gladbach

Denis Hodzovic, Erkrath Christoph Brunckhorst, An- Christine Erb, Schmallen-

> Peter Rosenkranz, Gladbach Hendrik Nadler, Emmerich Helgo Weißenberg, Bochum Stefanie Viecenz, Nettetal Patrick Wilhelm, Hückelhoven

Jochen Zügge, Oberkochen Jan Armster, Siegburg Carsten Gees, Scharmede Andre Dillenburger, Euerdorf Roger Schreck, O-Jena Christof Krefft, Köln Carsten Hinrichs, Langwedel Markus Näpflin, Zürich, Claudio Del Duca, Rem-Rainer Nagel, Düsseldorf Christian Kittner, Gerols-

bach

Bernd Langer, Meissenheim Robert Böer, Reichshof Jens Reckmeyer, Gütersloh Noe Rast, Friesenheim Otto Heiko, M. Gladbach Sascha Koller, Bad Hönnin-Michael Kochems, Bad Hön-

ningen

So, geschafft! Hoffentlich war heute endlich auch mal Dein Name dabei - wenn nicht: nur nicht aufgeben, irgendwann findet selbst der größte Pechvogel mal ein Korn. Bis dahin drücken wir Euch fest die Daumen und wünschen den Gewinnern jede Menge Spaß mit ihren

Annette Pesch, Frechen

A 500 512 K 159,-

512 KB Erw., abschaltbar, akkugep. Quarzuhr, dtsch. Anl., 1 Jahr Garantie.

1037 A 3,5" 209,-

ext. 3.5" NEC Lfwk., abschaltb., Metallgeh., 1 Jahr Garantie, Bus +15,-, eig. Herstellung.

A 2000 66 MB 999,-

NEC Autobootfilecard, 18-20 ms. 440 KB/s, kompl. form., steckf. auch FFS/PC/AT, w.v. 41 MB 899,

ASSS 95,-

exclusiv! 2 Stereosoundboxen f. alle Amigas, eingeb. Verst., regel-bar, z B. für alle Multisyncs, 1081

JOYMO 49,-

Joystick/Mouseumschafter im super-kleinen SUB-D Geh. voll electr. keine Spannungsp. 100% komp. Eigenentw verhindert ausgeleierte Stecker

Ramerweiterung f. A 590 HDD lieferbar! Ram Chips einzeln! Tagespreis A 2000 8 MB Erw., O KB best. DM 398,-, 2 MB best. Tagespreis NEU! Fujitsu DL 1100 24 Nadler! Preissenkung! Sonderaktionspreis! EIZO 9060 SZ / 9070 SZ + Zubehör ab Lager lieferbar!

AHS-GmbH Laden: Schirngasse 3 – 5, Postfach 100248 6360 Friedberg 1, Telefon 0 60 31 - 6 19 50





Laden: UPS-NN o. Postnn. + Vk-Anteil, über 10.000 versch. Electronic-, Hard- & Softwareteile lagermäßig

Software aus Köln Don Manolo

63 Level warten darauf, von Ihnen erobert zu werden. Suchen Sie versteckte Türen, unsichtbare Mauern, erobern Sie Zusatzleben. Oder wie wäre es mit einer Pille, die Ihre Punkte mit 2, 4 oder 8 multipliziert? Eine abspeicherbare Highscoreliste ist natürlich auch dabei. Sie wollen zu zweit auf Punktejagd gehen? Kein Problem. Weitere Extras (und Gemeinheiten) erfahren Sie aus der mitgelieferten Beschreibung. - Getestet in AMIGA--Special 10/90

19,90 DM

DFB-Pokal

Wetten Sie darauf, wer Pokalsieger wird. Für 1 oder 2 Spieler. Mit abspeicherbaren Highscorelisten für Spieler und Teams. Ein spannendes Spiel in Basic mit 64 Teams aus allen Ligen.

12,95 DM

Public-Domain-Pakete (je 10 Disketten)

- Spiele, Anwendungen, Grafik u. a. 1. Einsteiger I

2. Einsteiger II - Noch mehr des Guten

- ausgesuchte Spiele aus vielen Bereichen 3. Spiele I

- denn spielen kann man immer mal 4. Spiele II

5. Grafikpaket - DBW-Render, Malprogramm, Dias u. a.

6. Anwenderpaket - Textverarbeitung, Videodatei u. a.

- Sonixsound mit Player - Supersounds 7. Soundpaket

1 Paket 33 DM 3 Pakete 90 DM

5 Pakete 140 DM 7 Pakete 190 DM

Ca. 3.500 PD-Disketten auf 3,5" 2 DD Disk Infoliste noch heute anfordern

Vorkasse: 4,- DM Nachnahme: 7,- DM

Keim Software, Vogelsanger Str. 34 5000 Köln 30, Telefon: 02 21 / 52 07 65

Zillesoft

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
Alcatraz	68,90	Great Courts 2	68,90	Plotting	68,90
Alpha Waves	53,90	Hard Drive II	68,90	Pool of Radiance	68,90
Apprentice	58,90	Impact	35,90	Ports of Call	68,90
BAT.	94,90	Imperium	68,90	Puzznik	68,90
Baba Yaga	59,90	Int. Soccer Challenge	68,90	RA	58,90
Backlash	35,90	Invest	64,95	Red Storm Rising	68,90
Betrayal	78,90	Ishido	68,90	Rick Dangerous 2	68,90
Big Bang	43,90	James Pond Underw. Ages	nt 68,90	Riders of Roban	68,90
Big Business	58,90	Kick Off II Expanded	68,90	Robo Cop II	68,90
Billy the Kid	68,90	Klax	48,90	Saint Dragon	68,90
Cabal	68,90	Legend of the Last	68,90	Sarakon	63,90
Cadaver	68,90	Lettrix	68,90	Second World	58,90
Captive	68,90	Loopz	58,90	Secret of Silver Blades	68,90
Castle Master	63,90	Lords of Doom	68,90	Sim City	78,90
Crime Time	68,90	Lost Patrol	63,90	Sim City Terr. Editor	43,90
Crown	68,90	Lotus Esprit Turbo Chall.	68,90	Simulcra	68,90
Dick Tracy	68,90	Maupiti Island	68,90	Stand and Deliver T.B.C.	68,90
Dinowars	58,90	Metal Masters	68,90	Team Yankee	78,90
Elvira	74,90	Might and Magic II	73,90	Time Race	68,90
Epic	73,90	Movie Compilation	78,90	Total Recall	68,90
Epidemic	58,90	Murder in Space	68,90	Track Suit Manager 2	68,90
Epyx Sporting Gold	68,90	Mystical	68,90	Transworld	68,90
European Superleague	68,90	Nare	68,90	Turrican	63,90
Extase	58,90	Neuromancer	63,90	Ultima V	73,90
F-16 Falcon Miss. Disk II	68,90	Nightbreed I	68,90	Vaxine	68,90
F-19 Stealth Fighter	78,90	Nitro	68,90	Voodoo Nightmare	68,90
F-29 Retaliator	68,90	Operation Stealth	68,90	Wild West World	98,90
Flood	68,90	Pang	68,90	Wings	78,90
Football Simulator	53,90	Paradroid '90	68,90	Wings of Death	68,90
Gheisa	68,90	Pipemania 3,5"	63,90	Wonderland (1 MB od.512	K) 76,90
Globalus	58,90	Pirates	63,90	World Champ. Boxing	58,90

Einige Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Sie können sich die neuesten Titel jedoch reservieren lassen. Auslieferung erfolgt nach Bestell-Datum. Fordern Sie noch heute unsere kostenlose Preisliste Ami 1 an! Versand per NN + 8,- oder Vorkasse + 5,- auf unser Konto PGAmt Essen, 402835-433. Ab DM 150,- Bestellwert versandkostenfrei. Kein Ladenverkauf, nur Versand! 24-Std.-Bestellannahme (Anrufbeantworter) 0 28 43 / 8 01 87 - FAX 0 28 41 / 2 27 78

Norbert Zielinski

Monkey Island Monty Python

Neuromancer

Nightbreed 1

Murder

59,95

64,95

69,95

62,95

59.95

64,95

69,95

69.95

Alpener Str. 67a, 4134 Rheinberg 1

* Neu *

FUNNY SOFTWARE

Heck & Partner TEL: 0711/8568534 Grazerstraße 34

7000 Stuttgart 30

Grazerstraße 34 /000 Stuttgart 30						
	24	Std. I	Beste	Ilservice		724°
PROGRAMM	AMIGA	ATARI		PROGRAMM	AMIGA	
688 Attack Sub Action Fighter	64,95 64,95	64,95		Nitro Oil Imperium	59,95 59,95	54,95 59,95
Adidas Championship	59,95	-	100	Omnicron Conspiracy	64,95	58,95
Airborne Ranger	62,95	64,95	16 10	Operation Spruance Operation Stealth	74,95 62,95	62,95
Alcatraz Altered Destiny	64,95 72,95	64,95		Oriental Games	59,95	U2,50
Apprentice	56,95	56,95	36-15	Paradroid	64,95	64,95
Astro Marine Corps Atomix	54,95 54,95	54,95 39,95		Pirates Platinum	63,95 59,95	68,95 57,95
Awesome mit T-Shirt	79,95	39,90	20.8	Plotting	62,95	62,95
B.A.T.	89,95	79,95		Police Quest II *	87,95	69,95
Back to the Future II Betrayal	64,95 72,95	64,95 72,95	10.00	Pool of Radiance * Populous	68,95 68,95	68,95 68,95
Big Business	72,95	72,95	1	Power Boat	64,95	64,95
Billy the Kid	59,95	59,95	9	Power Monger	74,95 69,95	74,95 69,95
Blood Money Boersenfieber	59,95 64,95	59,95 69,95	10.00	Prince of Persia Projectyle	68,95	69,95
Buck Rogers	74,95	-	8 63	Puffys Saga	69,95	59,95
Budokan Bundesliga Manager	69,95 54,95	54.95		RA Red Storm Rising	54,95 63,95	54,95 59,95
Cabal Cabal	59,95	36,95	0.53	Resolution 101	64,95	64,95
Cadaver	69,95	69,95		Rick Dangerous II	59,95	59,95
Captive Carmen Sandiego	62,95 74,95	62,95		Riders of Rohan Rings of Medusa	62,95	58,95 61,95
Castle Master	59,95	59,95		Robocop II	59,95	-
Chambers of Shaolin	69,95	54,95	ch	RVF Honda	59,95	59,95
Chase HQ II Chess Simulator	59,95 64,95	59,95 64,95	1	Saint Dragon Sarakon	62,95 62,95	62,95 62,95
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95	-	Satan	54,95	54,95
Codename Iceman *	89,95	89,95	3	Second World Secret of Silver Blades	54,95 69,95	49,95 69,95
Colonels Request * Combo Racer	89,95 59,95	89,95 64,95	Ш	Shadow of the Beast II	82,95	89,95
Conquest of Camelot *	89,95	89,95		Sherman M 4	69,95	69,95
Corporation	64,95	64,95	100	Shufflepuck Cafe Simulcra	54,95 59,95	54,95 57,95
Damocles Das Stundenglas	64,95 72,95	64,95 72,95		Space Quest III *	84,95	79,95
Daily Double Horse Race	54,95	54,95		Starflight I	69,95	69,95
Day of the Pharao	69,95 69,95	69,95	3	Storm Across Europe Subbuteo	74,95 69,95	69,95
Days of Thunder Der Spion der mich liebte	49,95	69,95		Supremacy	75,95	75,95
Dino Wars	54,95	49,95		T.N.T.	68,95	68,95
Distant Armes Domination	64,95 54,95	54,95	2	Team Yankee Teenage M.H. Turtles	72,95 74,95	72,95
Dragonflight	73,95	73,95	0	The Killing Game Show	59,95	59,95
Dragons of Flame	69,95	69,95		The Untouchables	59,95	59,95
Drakkhen Dungeon Master *	67,95 64,95	64,95 64,95	ס	Their finest Hour Theme Park Mysterie	74,95 65,95	74,95 65,95
East vs West Berlin 48	69,95	69,95	Ø.	Tournament Golf	64,95	54,95
Eco Phantoms	69,95	69,95	Ö	Transworld	62,95	62,95
Elvira Mistress o.t.Dark Emlyn Hughes Soccer	72,95 59,95	67,95 59,95		Treasure Trap Tusker	69,95 64,95	69,95 59,95
Epyx Sporting Gold	59,95	57,95		Turrican	54,95	54,95
Extase	54,95	E40E	¥	TV Sports Basketball TV Sports Football	74,95 74,95	69.95
F-16 Falcon Miss. Disk F-19 Stealth Fighter	54,95 74,95	54,95 74,95		Ultima V	74,95	79,95
F-29 Retaliator	59,95	59,95	zt	UMS II .	72,95	68,95
Fatal Heritage Federation Quest B.S.S.	69,95 64,95	64,95	N	Unreal Vaxine	74,95 59,95	59.95
Fimbos Quest	64,95	64,95	200	Venus the Flytrap	51,95	51,95
Flip it and Magnose	49,95	47,95	et	Viking Child II	69,95	69,95
Flood Future Basketball	69,95 64,95	69,95		Vodoo Nightmare Welltris	64,95	64,95
Gold of the Americas	69,95	69,95		Wild West World	84,95	-
Gold of the Aztecs	64,95	54,95	(I)	Wings of Death	68,95 72,95	68,95 69,95
Gremlins II Gunboat	62,95 64,95	49,95	V/	Wolfpack World Boxing Manager		54,95
Gunship	59,95	59,95	2	Wonderland	75,95	75,95
Heroes Quest * Hillsfar	87,95	87,95	A	Xiphos Zak McKracken	69,95	69,95
Hot Rod	64,95 64,95	64,95 64,95	Ψ		00,00	03,30
Immortal	69,95	69,95		Joysticks: Competition Pro, Standard :	ochwarz	DM 23,95
Imperium Indiana Jones Adv.	67,95 69,95	67,95 69,95	teste	Competition Pro, Standard t	ranspare	nt DM 27,95
Indianapolis 500	69,95	-	AL.	Competition Pro, Standard to Infrarot-Fembedienung f, Jo		DM 64,95
Invest	59,95	59,95	W	Speichererweiterung	your	Um 04,00
Iron Lord Ishido	69,95 64,95	69,95		intern f. A 500 m. Uhr + Accu		DM 79,
It came from the Desert*	72,95	-	:(0	Speichererweiterung auf 1.0 Speichererweiterung auf 1.5		DM 268, DM 338,
Jack Nicklaus Golf	49,95 59,95	49,95	THE REAL PROPERTY.	Speichererweiterung auf 1.8		DM 398,
James Pond Khalaan	69,95	69,95	O.	Speichererweiterung auf 2.0) MB	DM 448,
Kick off II	58,95	58,95	O	Floppy Drives 3,5" Bus bis of Floppy Drives 5,25" 40/80		DM 199,
Kind of Magic II	59,95 72,95	59,95	V/	Festplatten kompl. Systema		
Kings Bounty Kings Quest IV *	88,95	74,95		im formschönen Gehäuse -		
Knights of Legend	74,95	-	100	33 MB, RLL, 40 ms		DM 1.198,
Krymini Labyrinth	49,95 49,95	44,95		42 MB, MFM, 25 ms 65 MB, RLL, 28 ms		DM 1.548,
Legend of Faerghail	69,95	69,95	260	84 MB, MFM, 28 ms		DM 2.698,
Legend o.t. Lost	59,95	63,95	1000	Festplatten Laufwerke./St.4	12-MFM	FILL
Leisure Suit Larry III * Lettrix	84,95 59,95	84,95 59,95	400	33 MB, RLL, 3,5" 40 ms		DM 598,
Life & Death	69,95	69,95	77-2	65 MB, RLL, 5,25" 28 ms		DM 898,
Light Corridor	58,95	58,95		Festplatten Laufwerke SCS 42 MB, SCSI 3.5" 19 ms		DM 948,
Logo	64,95 75,95	64,95 75,95		42 MB, SCSI 3,5 19 ms 45 MB, SCSI 3,5" 25 ms		DM 998,
Lords of Doom	64,95	64,95		84 MB, SCSI 3,5" 19 ms		DM 1.548,
Lord of the Ring Lost Patrol	74,95 58,95	58.95		90 MB, SCSI 3,5" 25 ms Drucker: Fujitsu DL-1100 24	4 Nadel	DM 1.498,
Lotus Esprit Turbo Chal.	64,95	64,95	-	F-Color DL-1100 2	4 Nadel	DM 998,
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95		* 1 MB erforderlich		
Mad Prof. Mariarti Manchester United	54,95 58,95	54,95 58,95		Sollten Sie ein Spiel w		
Master Blazer	69,95	69,95		nicht aufgeführt ist, n Tel: 07 11/8	nen Sie 56 85 34	uns an:
Mean Streets	62,95	64,95 59,95		Wir können fast alk	es besor	rgen!!!
Midnight Resistance Might & Magic II	59,95 72,95	09,90		Für jedes gekaufte Spiel	erhalte	n Sie einen
Monkey Island	89,95	89,95		Bonuspunkt - Für 15 Bo	nuspuni	kte emalten

Sie eine Diskettenbox für 80 Disketten

GRATIS!!!

Lieferbedingungen: Lieferung per NN oder UPS, Frachtkosten DM 8,-

IBM/PC/C64 anfragen

Wie hat Michael für's Editorial so trefflich gedichtet: "Neues Jahr, neues Geld, neue Spiele . . . ". Und was ist mit den neuen Charts, hä? Deshalb: Willkommen bei den ersten Tops & Flops von 1991!

Lesercharts

- 1. (1) PIRATES!
- 2. (2) KICK OFF 2
- 3. (4) SIM CITY
- 4. (5) POPULOUS
- 5. (-) UNREAL
- 6. (3) INDIANA JONES (ADV.)
- 7. (7) NORTH & SOUTH
- 8. (-) LOOM
- 9. (6) IT CAME FROM THE DESERT
- 10. (8) LEGEND OF FAERGHAIL

Was haben wir uns für's neue Jahr nicht wieder alles vorgenommen: Weniger Zigaretten, weniger Kaffee, weniger Büroschlaf (besonders schwierig!) und weniger Gelaber. Gehen wir hier also gleich mit gutem Beispiel voran und gucken uns ruckzuck die aktuellen Verkaufscharts an: In den Geschäften wütet der weihnachtliche Konsumrausch mit unverminderter Brachialgewalt - da sind vier Neuzugänge ja ein vergleichsweise ziviles Ergebnis. Daß sich der fünfte Teil der Ultima-Saga aus dem Stand an die Spitze katapultieren konnte, wird niemanden verwundern. Besonders dann nicht, wenn man weiß,

Redaktionscharts

- 1. ULTIMA V
- 2. ELVIRA
- 3. MONKEY ISLAND
- 4. LEMMINGS
- 5. CHIP'S CHALLENGE
- 6. SPINDIZZY WORLDS
- 7. DRAGON BREED
- 8. PANZA KICK BOXING
- 9. NITRO
- 10. BETRAYAL

daß sich die Vorbestellungen für die (nun endlich erhältliche) Amigaversion schon seit Monaten in den Händlerbüros stapeln!

Kommen wir nun zu unserem Kontrastprogramm zu den hektischen Verkaufscharts, nämlich Euren, wie immer schön ausgewogenen und bewundernswert standhaften Lesercharts. Ihr habt Euch vom Weihnachtsrummel in keinster Weise anstecken lassen, geht unbeirrbar Euren Weg und begnügt Euch mit zwei Neuzugängen - und das sind beides alte Bekannte, nämlich "Unreal" und "Loom". Wir sind alle schon sehr gespannt, wann die neuen Mega-Hämmer "Ultima V" und "Power-

Verkaufscharts

- 1. (-) ULTIMA V
- 2. (1) POOL OF RADIANCE
- 3. (3) CADAVER
- 4. (-) POWERMONGER
- 5. (2) INVEST
- 6. (5) KICK OFF 2
- 7. (-) TRANSWORLD
- 8. (-) WILD WEST
- WORLD
- 9. (4) F-19 STEALTH FIGHTER
- 10. (6) LEGEND OF
- FAERGHAIL

Redaktions-Flops

- 1. THE FINAL CON-
- FLICT 2. SPIDER-MAN
- 3. SOPHELIE
- 4. WHITE DEATH 5. NARCO POLICE

Leser-Flops 1. DAS HAUS 2. DAS MAGAZIN 3. NUCLEAR WAR 4. WEB OF TERROR 5. ASTATE

monger" in den Lesercharts Einzug halten. Fest steht: Sobald sie mal drin sind. werden sie wohl kaum so schnell wieder wegzudenken

Lassen wir unseren angewiderten Blick jetzt noch kurz über den Ramsch des Monats schweifen: OK, Eure Flops haben sich zwar in den letzten vier Wochen kaum geändert, sind aber mindestens so floppig wie unsere aktuellen - wir können uns also wieder Erfreulicherem zuwenden. Da wäre zum einen die Hitparade jener Spiele, die uns gerade (privat) die langen Winterabende versüßen, zum anderen unser monatliches Gewinnspiel. Auch hier gilt Altbewährtes: Schickt uns eine Postkarte mit Euren persönlichen Tops & Flops, schon seid Ihr bei der Verlosung von drei bunten Sammelordnern, sowie drei sagenhaften Games dabei. Nämlich:

1 x M1 Tank Platoon

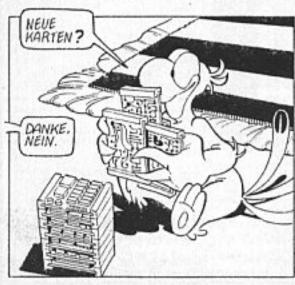
1 x Midnight Resistance

1 x Loom

Vergeßt bitte weder Euren Wunschgewinn anzugeben, noch Euren Absender, noch unsere Adresse! Letztere lautet:

> Joker Verlag Up & Down Untere Parkstr. 67 D-8013 Haar













Der Amiga Joker meint: Chip's Challenge – am Amiga absolut konkurrenzlos!

Am Lynx hat die packende Mischung aus Denksport und Geschicklichkeit längst Kultstatus, jetzt ist der kleine Chip auch auf der "Freundin" unterwegs. Ein vorprogrammierter Hit?

In der Redaktion herrschte seltene Einigkeit: Wenn bei der Umsetzung keine gröberen Schnitzer passiert sind, steht uns ein Game ins Haus, auf das wir Amigianer schon lange warten! Warum? Nun, hier geht's einzig und alleine um Spielbarkeit, Grafik und Sound sind absolute Nebensache (und erreichen auch tatsächlich nicht einmal ganz Lynx-Niveau). In 144 Leveln muß Chip unter Zeitdruck jeweils eine bestimmte Anzahl von Computerchips einsammeln, will er die Aufnahmeprüfung in den "Bit Busters Club" bestehen. Dabei gilt es haufenweise Logik-Puzzels zu lösen, Gegnern auszuweichen, Labyrinthe zu

Ein Anruf genügt: Tel. (0.61.07) 6.20.67.

Schriftliche Anfragen

nur gegen Rückporto.





Optisch bescheiden, aber spielerisch ein Überhammer!

erkunden, Fallen auszuschalten, Brücken zu bauen,
und vieles mehr. Leben hat
Chip übrigens unendlich
viele. Jeder Level spielt sich
anders als der vorangegangene, mal ist Köpfchen gefragt, mal Geschick. Und
meistens braucht man beides!

Die Level steigern sich wohltemperiert im Schwierigkeitsgrad, die ersten dienen nur zum Aufwärmen
und bieten spezielle Felder,
die das Prinzip erklären.
Animation und Scrolling
(ein Level ist mehrere Bildschirme groß) sind eher
durchschnittlich, wichtiger

ist, daß die (Stick-) Steuerung stimmt – und das tut sie. Chip's Challenge ist eines der fesselndsten Spiele überhaupt, ein naher Verwandter von "Castles of Dr. Creep" aus vergangenen 64er-Tagen. Gäbe es noch einen Zwei-Spieler-Modus, hätten wir uns schon fast die Einführung eines Megahits überlegen müssen...! (ml)



Spezialität: Pause und Abbruch-Funktion, Code nach jedem Level (identisch zum Lynx).

Für ATARI ST-STE, AMIGA, PC &

Kompatible, AMSTRAD CPC

Wie lang ist die Reise bis zum Titel eines Obermagiers! Von den Sümpfen Ewigen Gestanks bis zum Garten Eden bieten Sie Gefahr und Humor die Stirn, und trotzen Sie der Übermacht der Monster, die Sie um jeden Preis aufhalten wollen !!! Bomico Serviceline Haben Sie Fragen zu Bomico-BON CO Serviceline Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Am Südpark 12 Experten helfen weiter! INFOGRAMES 6092 Kelsterbach Mo -Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr

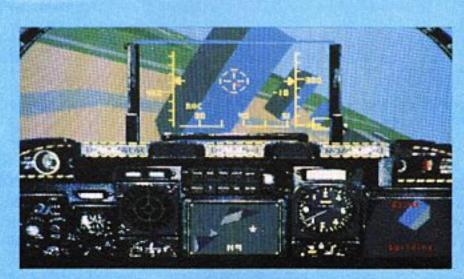
Wenn ein Flugzeug schon den Spitznamen "Warzenschwein" (Warthog) trägt, darf man sich keine fliegende Schönheitskönigin erwarten. Aber wenn ein Spiel der erste PC-Flugsimulator mit vollen 256 Farben war, sollte man sich auf dem "Grafikwunder" Amiga schon eine halbwegs ebenbürtige Umsetzung erwarten dürfen…

Der Amiga Joker meint: A-10 Tank Killer ist leichtverdauliche Kost für Simulations-Einsteiger.

Den entzückenden Beinamen verdankt die A-10 ihrem Aussehen, das halt rein nach praktischen Gesichtspunkten ausgerichtet ist und nicht nach optischen. Und in der Praxis bestreitet die A-10 nun mal keine dramatischen Luftkämpfe schwindelerregender Höhe wie z.B. eine F-16; stattdessen wird sie vor allem zur Unterstützung der Bodentruppen eingesetzt (ähnlich wie Hubschrauber). Dafür braucht der Vogel auch nicht besonders schnell zu sein - es genügt, wenn er haufenweise Bomben transportieren kann. Abgesehen von den rekordverdächtigen Mengen an Waffen, die in und an so einer A-10 Platz finden, hat dieses häßliche Entlein auch in punkto Stabilität ihren schnittigeren Kollegen einiges voraus: Wenn mal ein Motor ausfällt oder ein Flügel lahmt, fliegt man einfach mit dem beschädigten Rest weiter (Warzenschweine sind zäh!). Bei den Missionen wird zwar nur das Übliche geboten, dafür aber in akzeptabler Vielfalt: das obligatorische Training, Ausschalten von Bodenzielen (bevorzugt Panzer), Stellungen verteidigen und ein kompletter Kleinkrieg. Interessant dabei ist, daß man sich hier seine Lorbeeren weniger als Einzelkämpfer verdient, sondern meist mit anderen Piloten im Team arbeiten muß (Warzenschweine sind Herdentiere!). Der Schwierigkeitsgrad ist veränderbar bis hin zu einer unzerstörbaren A-10 - mit der man allerdings nicht in die Highscoreliste kommt. Die Benutzerführung ist einfach und übersichtlich gestaltet, trotz Steuerung über Joystick, Maus und Tastatur.

Ebenso einfach läßt sich dienen, was zwar sehr angeauch das Flugzeug selbst be- nehm für Pilotenneulinge

H-IITANHIIIE Die Warzenschweine fliegen wieder!









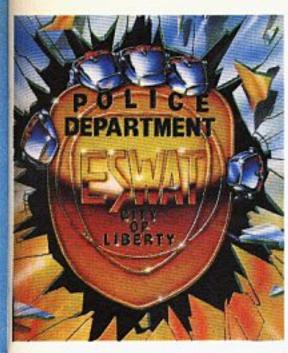
ist, aber nicht gerade für eine hohe Realitätsnähe spricht.

Das bisher Gesagte gilt genauso für die PC- wie die Amigaversion, aber was hat sich nun bei der Umsetzung auf unsere "Freundin" alles verändert? Nun, die Grafik hat etwas Federn lassen müssen und ist ein ganzes Stück langsamer geworden. Auf der niedrigsten Detailstufe ist das Tempo zwar noch erträglich, auf der höchsten aber unbeschreiblich lahm. Schade, denn der Flug läßt sich aus den verschiedensten Perspektiven beobachten, und es gibt einen ganzen Schwung digitalisierter Zwischenbilder. Da ist es auch wenig tröstlich. daß die Soundeffekte knackiger rüberkommen als auf dem PC-Piepser, zumal die gebotene Musik nicht gerade sehr aufregend ist. Alles in allem eine etwas enttäuschende Umsetzung dieses eigentlich ausgezeichneten Flugsimulators. Dennoch: Wer gerne mit einem handlichen und pflegeleichten Maschinchen durch die Lüfte segelt, ist bei A-10 Tank Killer ganz gut aufgehoben. (mm)



Grafik: 74% Sound: 69% 84% Handhabung: Spielidee: 79% Dauerspaß: 74% Preis/Leistung: 61% Red. Urteil: 74% Variabel Preis: ca. 110,- DM Hersteller: Dynamix Bezug: Funtastic

Spezialität: Zwei Disketten, Zweitlaufwerk wird unterstützt, die Highscoreliste wird abgespeichert. I MB erforderlich!



Ein Superbulle, halb Mensch und halb Kampfroboter, läuft mit gezogener Knarre durch die Stadt und ballert Verbrecher über den Haufen. Eine äußerst bleihaltige Idee! Nur leider nicht die von U.S. Gold . . .

Konkurrent Ocean schickte nämlich schon 1989 einen Roboterpolizisten Gangsterjagd. Das Game landete zwar am Index, war aber technisch wesentlich besser realisiert als Eswat! Nachdem das Intro bewundert und die fetzige Titelmelodie verklungen ist, kann

das Feuerwerk losgehen: Der Cop steigt mit der Wumme in der Hand aus seinem Wagen und macht sich auf den Weg. Schon bald stürmen von links und rechts angriffslustige Punks knüppelschwingende Skateboardfahrer heran, aus den Fenstern eröffnen Heckenschützen das Feuer. Unser Held ballert in alle Richtungen, bis die zwanzig Schüsse in seinem Magazin verbraucht sind - dann muß er entweder Patronen aufsammeln oder mit Karate weitermachen. Das alles findet zwar unter Zeitdruck

statt, trotzdem übersteht selbst ein Anfänger den ersten Level mit Leichtigkeit, ebenso den zweiten und dritten! Erst im vierten Abschnitt, wo sich der brave Bulle endlich in einen stahlharten Polizeiroboter verwandelt, wird das Game plötzlich unspielbar schwierig. Da greifen dann bis zu vier Gegner gleichzeitig an, und zu allem Überfluß kann man die dringend benötigte Zusatzmunition oft nicht aufsammeln.

Die Grafik wirkt stellenweise laienhaft, das Scrolling ruckelt, und der Cop bewegt



sich mit der Grazie eines

Abgesehen vom passablen

Sound ist Eswat also eine

Enttäuschung auf der gan-

zen Linie - gar kein Ver-

gleich mit dem angeblich ju-

gendgefährdenden Vorbild.

schwangeren

(C. Borgmeier)

Känguruhs.

Grafik: 44% 63% Sound: 50% Handhabung: Spielidee: 16%

28% Dauerspaß: Preis/Leistung: 25%

Red. Urteil:

Für Anfänger Preis: ca. 79,- DM Hersteller: U.S. Gold Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Zwei-Spieler-Simultanmodus, zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt.



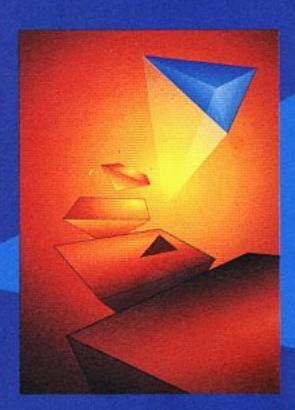
Robobobbys unehelicher Bruder . . .



INFOGRAMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION :

Alpha Waves







Bomico Serviceline Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt: Tel. (06107) 7606-0. Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

« Sie haben die Traummaschine erfunden... »



Ihr Freipaß für DIE neue Welt : VIR-TUELLE REALITAT. Das Programm: erforschen Sie ein Labyrinth von Licht und Wellen, entdecken Sie die Traummechanik, und geben Sie sich den ALPHA-Wellen hin. Ein starkes Erlebnis, reich an irrealen, bisher unbekannten Eindrücken.

▲ 2 MODI: VERSENKUNG / ARCADE

▲ 256 SÄLE ZUM ENTDECKEN

▲ UNIVERSUM IN ECHTZEIT-3D ▲ 1 BIS 2 SPIELER GLEICHZEITIG

▲ 100 % NEW AGE



Strider II

Vor gut einem Jahr beorderte U.S. Gold den Säbelschwinger zum Kreml, jetzt hat der Osten als Feindbild endgültig ausgedient. Also wurde die Action kurzerhand auf einen fernen Planeten verlegt.

Womit auch schon geklärt wäre, warum der neue Strider-Schriftzug (wenigstens auf der Packung) ohne das umgedrehte R auskommt. Weil aber nur ein richtig geschriebenes R als Neuerung ein bißchen arg kümmerlich ist, hat unser Striderle jetzt eine Laserwumme dabei und kann sich sogar kurzfristig in einen schier unbesiegbaren Roboter verwandeln! Klar, wer fliegt schon auf einen fremden Planeten und nimmt nur sein Küchenmesser mit? Noch dazu, wenn es dort von Terroristen, Killerrobotern und bösartigen Mutanten nur so wimmelt ...

So kämpft sich der Held also fünf Level weit durch routiniert gestylte SF-Landschaften voller Plattformen und Lifte, tankt durch's Aufsammeln entsprechender Symbole Energie nach und killt alles, was sich bewegt. Immer noch kann der Junge recht gut klettern und hübsche Salti springen. Leider gibt es aber noch viel mehr Gemeinsamkeiten mit Teil I, sogar eindeutig zu viele: Der

Rahmen mit den Energiebalken ist praktisch der selbe, die (an sich recht gelungenen) Animationen der Spielfigur haben sich kaum geändert, das Scrolling ruckelt immer noch leicht, und den Sound (Musik und spärliche FX) hat man gar



Altes Game in neuem Look



Streidy kann jetzt auch auf Robby machen..

1:1 übernommen!

Die Stickabfrage geht soweit in Ordnung, auch ist es kein Leichtes, die fünf Bildschirmleben beisammenzuhalten. Somit ist Strider II zwar ein recht ansprechendes Actiongame, aber ein bißchen mehr "Modellpflege" hätte sicher nicht geschadet... (ml)



Strider II

Grafik: 74% Sound: 64% Handhabung: 72% Spielidee: 33% Dauerspaß: 63% Preis/Leistung: 62% Red. Urteil: Für Fortgeschrittene Preis: ca. 79,- DM Hersteller: U.S. Gold Bezug: Korona Soft

Spezialität: Viersprachige, teilweise völlig falsche Kurzanleitung, keine speicherbaren Highscores.

Golden Axe

Auf Segas Master-Konsole war das Hack & Slay Spektakel ja ein ziemlicher Flop, die Mega Drive Version konnte dann schon eher überzeugen. Was erwartet uns nun am Amiga – Barbaren-Power oder kalter Kaffee?

Nun, als erstes erwartet uns die übliche Rechtfertigung Schlachtfest: Darth für's hauptberuflicher Adder, Oberschurke und Bösewicht, hat den König samt Töchterchen in sein gar finsteres Versteck verschleppt. Der Spieler hat die Wahl zwischen drei glorreichen Helden, um die Regentenfamilie wieder ans Tageslicht zu zerren. Da wäre ein schwertschwingender Muskelprotz, ein bärtiger Wi-

kinger mit Streitaxt und eine vollbusige Amazone. Alle verfügen sie über eine (nur optisch) andere Zauberkraft, die sich durch das Ein-Tränken sammeln von mehrmals aufrüsten läßt, und dann wie eine Smartbomb eingesetzt wird. Weiters tauchen im Spielverlauf Gegner auf exotischen Reittieren auf, wenn man sich so einen Drachen unter den Nagel reißt, erleichtert das die Metzelarbeit ungemein! Golden Axe hat dem anspruchsvollen Barbaren

einiges zu bieten: Schöne Backgrounds, riesige Sprites, sehenswerte Animationen, ordentlichen Sound und ein erträgliches Horizontalscrolling. Leider währt die Freude nicht sehr lange, denn das Game ist so simpel, daß die drei Bildschirmleben einem erfahrenen Monsterkiller genügen, um die sechs Level gleich beim ersten Anlauf durchzuspielen - meist reicht es, sich in der Nähe des Gegners zu plazieren und den Feuerknopf ein bißchen zu bear-



Sieht gut aus, ist aber ein kurzes Vergnügen...

beiten! Schade, denn besonders im Zwei-Spieler-Simultanmodus ist die Klopperei ganz lustig...(C.Borgmeier)



Golden Axe

Grafik: 84%
Sound: 70%
Handhabung: 80%
Spielidee: 38%
Dauerspaß: 44%
Preis/Leistung: 50%
Red. Urteil: 56%
Für Anfänger
Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Virgin Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Keine Punkte, daher auch keine Highscores. Unterschiede zum Mega Drive: Ein Level weniger, keine Continues, der Battle-Modus (Duelle) fehlt.

Narco Police

Viel Blut um nichts

beherrschen die Drogen Welt, zumindest im Jahre 2003. Um dem Problem Herr zu werden, greift man auf ein altbewährtes Rezept zurück: Eine polizeiliche Eliteeinheit wird gebildet, jahrelang trainiert und schließlich zum Hauptquartier der Rauschgiftmafia geschickt...

Und hier beginnt auch schon Deine Aufgabe als frischgebackener Drogenbekämpfer: Das Hauptquartier befindet sich auf einer Insel und ist zudem nur durch ein gut gesichertes Labyrinthsystem zu erreichen. Du befehligst drei Gruppen von je fünf Leuten (die Jungs sind natürlich schwerstens bewaffnet, z.B.

mit MPs und diversen Granatwerfern) und sollst das Rauschgiftlabor im Zentrum der Anlage in die Luft sprengen. Auf dem Screen zu sehen ist von der ganzen Elitetruppe aber immer nur ein Mann, den man (von hinten) dabei beobachten

Was die Präsentation betrifft, macht Narco Police anfangs einen wirklich vielversprechenden Eindruck; das fängt beim Titelbild (einem romantischen Sonnenuntergang) an und geht weiter über das Waffenmenü und die Übersichtskarte der Insel mit den verschiedenen Tunneleingängen. Doch sobald die Geschichte richtig losgeht, folgt auch schon die große Ernüchterung: Der

kann, wie er sich durch die

Gänge kämpft.

Soundeffekte bieten praktisch keinerlei Abwechslung, und die Joysticksteue-

Drogenbulle schleicht lang-

sam und ruckelnd dahin, die

Mehr Blut als gut ...

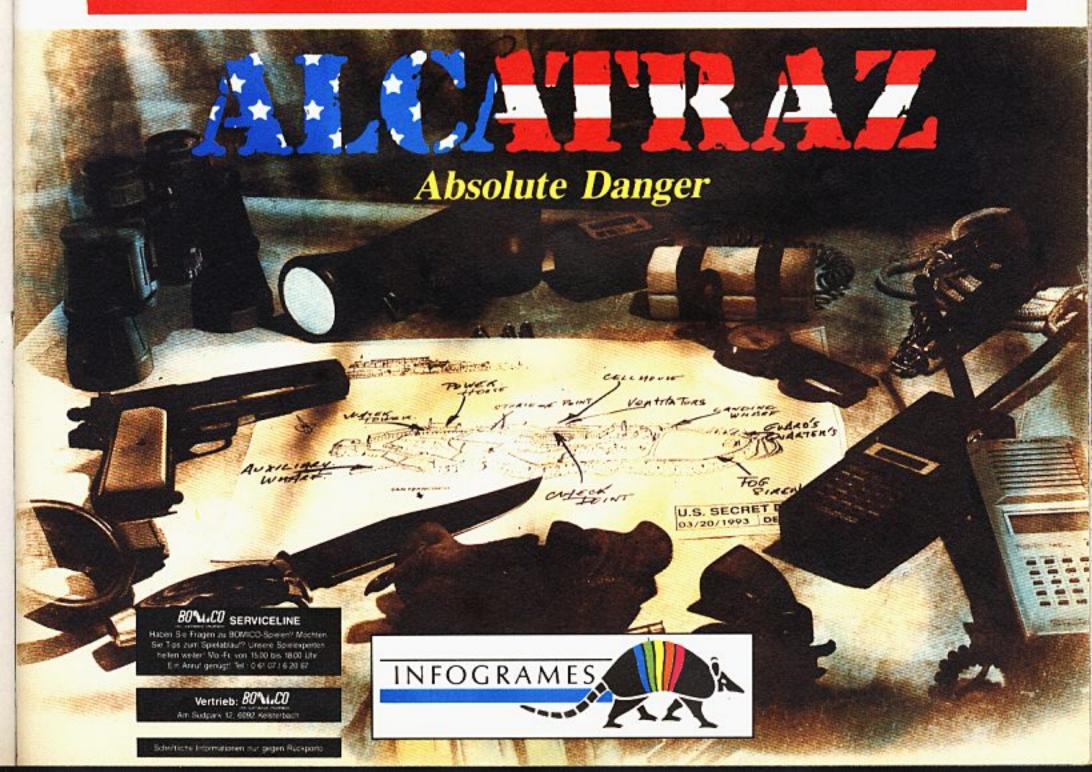
rung spricht so schlecht an, daß es eine Zumutung ist. Zudem muß man immer wieder auf die Tastatur zurückgreifen, z.B. um eine andere Waffe zu aktivieren. Mit so haarsträubenden Methoden kann man gegen die Drogenmafia einfach nicht gewinnen! (wh)

Narco Police

67% Grafik: Sound: 52% 25% Handhabung: 43% Spielidee: Dauerspaß: 22% Preis/Leistung: 21% Red. Urteil: Für Fortgeschrittene Preis: ca. 89,- DM Hersteller: Dinamic

Bezug: Rushware

Spezialität: Zwei Disketten, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt, keine Save-Option, mäßige deutsche Anleitung.



Tower FRA

Der Amiga Joker meint: Abenteuer Airport: Thalions Lotsensimulation ist spitze!

Singt die Nationalhymne ab, Leute! Hißt die Flaggen und küßt Euer Kohl-Bild, es gilt ein kleines Meisterwerk zu feiern - und deutsche Programmierer haben es vollbracht!

Vier hübsche Flughäfen warten in dieser gelungenen Airport-Simulation auf einen neuen Lotsen, der all den kleinen Flugzeugen zeigen darf, wo's langgeht. Bei den Lotsenjobs wird unterschieden zwischen Überflug-, Anflug-, Abflug- und Towerkontrolle. Schwierigkeitsgrade gibt's auch in rauhen Mengen, allerdings sind sie nicht frei wählbar (eher Erfahrungslevel). Zu sehen ist während des gesamten Spiels ein Radarschirm, der (etwas) größer

als der Screen ist und sich durch einfaches Hin- und Herbewegen der Maus verschieben läßt. An seinem linken Rand ist ein Kontrollstreifen mit den wichtigsten Daten der einzelnen Flüge; rechts befindet sich eine kleine Tastatur, über die man verschiedene Informationen einholen und die Darstellung auf dem Radarschirm verändern kann. So ausgerüstet macht man sich an die schweißtreibende Aufgabe, Flüge zu koordi-

nieren, sichere Starts und Landungen zu produzieren etc.. Mit wachsender Erfahrung klettert man die Karriereleiter nach oben, aber auch die Anforderungen steigen: Es kommen Fineswie Militärflüge, Schlechtwettergebiete und Entführungen ins sogar Spiel.

Die Grafik ist naturgemäß nicht aufregend anzusehen, aber technisch sauber gemacht. Die Maussteuerung ist präzise, der Sound bietet



So sieht ein Radarschirm aus!

gar eine (englische) Sprachausgabe, und die Sache spielt sich verdammt gut. Bleibt eigentlich bloß zu wünschen, daß bald Data-Disks mit noch chaotischerem Luftverkehr erscheinen! (wh)



Grafik:	40%
Sound:	669
Handhabung:	71%
Spielidee:	749
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	709
Red. Urteil:	80%
Für Fortgeschrit	tene
Preis: ca. 84,- [M
Hereteller, Thel	ion

Hersteller: Thalion Bezug: Joysoft

Spezialität: 1MB erforderlich, kein Kopierschutz, Abfrage aus dem (ausgezeichneten) Handbuch. Nur eine Speichermöglichkeit.

Wolfpack

Die PC-Besitzer haben sie schon letztes Jahr angefallen, jetzt sind wir Amigianer an Reihe: Novalogics der "Wolfsrudel" sind zwar etwas langsam, aber dafür sehr ausdauernd!

Wolfpack war der Spitzname für die deutschen U-Boot-Geschwader im Zweiten Weltkrieg. Trotzdem ist das Spiel keine reine U-Boot-Simulation, denn man kann hier auch für die Gegenseite, also die alliierten Zerstörer, in den Kampf ziehen. Wie immer man sich auch entscheidet, es sind stets dieselben zwölf (abwechslungsreichen) Missionen. Vom Aufbau her ist das Game mit "688 Attack Sub" verwandt: Es gibt einen Hauptscreen, über den sich praktisch alles machen läßt, was es während des Spiels zu tun gibt. Dementsprechend einfach ist die Handhabung, selbst unerfahrene "Simulanten" finden sich hier sehr schnell zurecht.

Die stille Jagd im tiefen Wasser macht auch durchaus Spaß, jedenfalls bis man die zwölf Missionen durch hat. Dann läßt die Motivation aber doch deutlich nach; man kann zwar zu zweit spielen (nur nacheinander und nicht per Modem) und eigene Missionen entwerfen, aber auf Dauer

ist das halt ein bißchen wenig. Bei "Silent Service 2" darf man z.B. eine richtige Kapitänskarriere machen, hier werden nicht einmal die erzielten Scores gespeichert. Auch die Umsetzung hätte etwas besser ausfallen können, sowohl Grafik als auch Sound sind gegenüber der PC-Version (mit VGA und Adlib) schlechter geworden anstatt besser. Trotzdem: Wer eine leicht handhab-

HEN HEN H EIGHT



So sieht's im Zerstörer aus

Voll ins Schwarze!



U-Boot-Simulation bare sucht und nicht auf "Silent Service 2" warten will, sollte hier ruhig mal einen Blick durchs Periskop riskieren. (mm)



Wolfpack

Grafik:	77%
Sound:	59%
Handhabung:	82%
Spielidee:	73%
Dauerspaß:	65%
Preis/Leistung:	67%
Red. Urteil:	69%
Tre. 1 . C.	

Für Anfänger Preis: ca. 84,- DM

Hersteller: Novalogic/Mir-

Bezug: Funtastic

Spezialität: Mindestens 1MB erforderlich, deutsche Anleitung, Installation auf Festplatte möglich.



Death Trap

Wenn's draußen regnet, der Video kaputt ist und einem sonst nichts Besseres einfällt, könnte man ja mal wieder einen stattlichen Recken auf seiner gefahrvollen Expedition durch ein Höhlensystem begleiten...

Besagter Recke heißt Abi und stellt sich zu Beginn in einem wirklich tollen Intro vor: Zu stimmungsvoller Musik zieht der Held in feinstem Parallaxscrolling Richtung hereinbrechende Dämmerung. Im Spiel selbst muß man auf musikalische Untermalung verzichten und sich mit durchschnittlichen Sound-FX zufrieden geben. Neben viel Bumm Bumm und Türenquietschen gibt's da z.B. das Piepsen eines Vogels zu hören - falls man einen hat. Falls nicht, bekommt man ihn über ein Menü, das per Leertaste aufgerufen wird. Neben dieser Fantasyversion eines Satelliten gibt's da noch so nette Sachen wie einen Feuerball, Schutzschilder oder Heilung für die Wunden. Allerdings nur, wenn Abi zuvor ein paar der Fläschchen aufsammelt, die manche der erlegten Gegner hinterlassen.



So dringt man also immer tiefer ins feudal möblierte Dungeonsystem ein, freut sich über die gut animierten Monster und das gelungene Scrolling, öffnet da und dort eine Truhe und wundert sich, daß ein so kleines Sprite wie unser Abi so hoch springen kann. Ansonsten ist Death Trap ziemlich schwer, was zum einen an den vielen Fallen liegt (die man sich gut merken sollte), zum anderen an der Steuerung, die zwar nicht schlecht ist, aber etwas gewöhnungsbedürftig. Summa sumar-

um: eine grundsolide Sache - wenn man Jump & Run Games mag, gerne Karten zeichnet und ein gutes Gedächtnis hat! (H.W.Raabe)



Death Trap

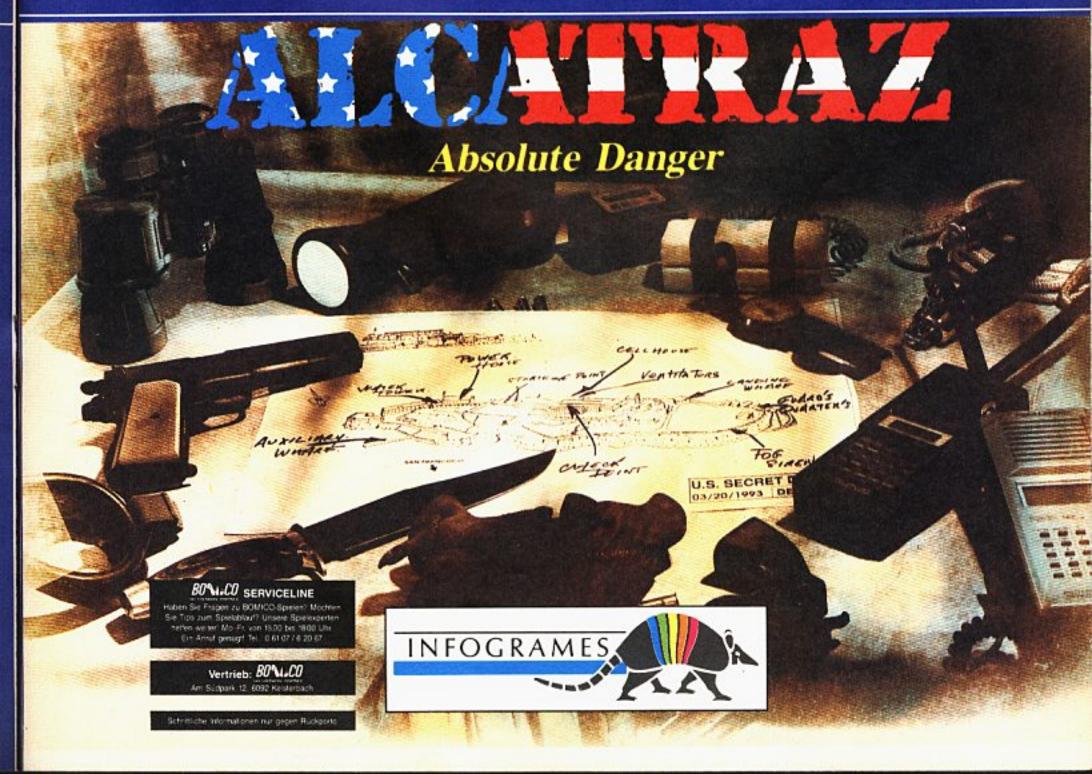
Grafik: 79% Sound: 56% Handhabung: 67% Spielidee: 48% Dauerspaß: 64% Preis/Leistung: 62% Red. Urteil: 64% Für Fortgeschrittene Preis: ca. 79.- DM

Hersteller: Anco Bezug: Funtastic

Spezialität: Englische Anlei-Continue-Option, tung, Highscores werden nicht gesaved. Wenn der Held stirbt, dann tut er das ziemlich unappetitlich!



Zeig's ihnen, Abi!



Der Amiga Joker meint: Crime Time – ein bedienungsfreundliches Adventure voll schrägem Humor.

Wer sagt da, daß gute Kriminal-Adventures eine bierernste Angelegenheit sein müssen? Niemand? Eben. Und schon garnicht die Jungs von Starbyte ...

...deren Held liegt nämlich gleich zu Beginn des Spiels stockbesoffen in seinem Hotelbett - was ja schonmal ein recht vielversprechender Anfang ist! Reiner, so heißt unsere (unfreiwillige) Spürnase, wird mittels eines Richtungskreuzes gesteuert. Außerdem findet man am Screen eine Liste von Verben und Gegenständen, sowie das Inventory. Der Rest ist ein Kinderspiel: Mit der Maus wird ein Verb und dann der entsprechende Gegenstand angeklickt, schon ist eine Aktion eingeleitet! Da Reiner, wie gesagt, ein wenig über den Durst getrunken hat, sieht man das Geschehen aus einer schrägen Perspektive - aber auch ein wankender Held ist ja

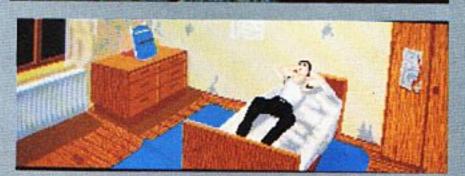
immer noch ein Held. Diese Art von Humor zieht sich durch das gesamte Game, besonders die (deutschen) Textausgaben sind manchmal ganz schön harter Tobak! Wer mit deftigen Sprüchen nichts im Sinn hat, sollte sich lieber nach einem anderen Adventure umse-

Andererseits liegen gerade

Abenteuer-Frischlinge

Crime Time goldrichtig, denn nicht nur die Bedienung ist einfach gehalten, auch die Rätsel werden den Einsteiger nicht überfordern. Grafisch hingegen ist nicht gerade der Bär los, viele Bilder bestehen nur aus eintönig gefärbten Flächen - eine ziemlich trostlose Angelegenheit. Was den Sound





Crime Time

angeht, können wir uns leider noch kein Urteil erlauben, der war in unserer Testversion noch nicht ganz fertig. (C.Borgmeier)



Crime Time

Grafik: 48% Handhabung: 88% 79% Spielidee: Dauerspaß: 70% Preis/Leistung: 70% Red. Urteil: 70% Für Anfänger Preis: ca. 79,- DM Hersteller: Starbyte

Bezug: Bomico

Spezialität: Bis zu neun Spielstände können abgespeichert werden, die Verkaufsversion soll auch eine Option für HD-Installation enthalten.

Time Race

Normalerweise haben Tüftelspiele trotz bescheidener Grafik einen hohen Unterhaltungswert. Mit dem "Zeitrennen" hat Loriciel nun auf eindrucksvolle Art bewiesen, daß Knobelgames durchaus auch häßlich und langweilig sein können...

Das Unheil beginnt schon mit dem hoffnungslos unscharfen Titelbild; leider handelt es sich dabei nicht um einen einzelnen Ausrutscher - die gesamte Grafik erreicht mit Ach und Krach das Niveau eines Toiletten-Graffities! Schauen wir uns also lieber das Spielprinzip an: Im Bildvordergrund befindet sich ein rechteckiges graues Feld, in dem man mit dem Joystick dreieckige

Puzzlestücke zusammensetzen muß. Nun sind die Hintergrunde nicht nur scheußlich, sondern auch animiert; diese Animationen bestimmen das Zeitlimit - sobald die Sprites ihr Ziel erreicht haben (z.B. Neandertaler, die in ihre Höhle wollen) schlägt die Stunde der Wahrheit. Verschiedenfarbige Dreiecke haben zudem unterschiedliche Eigenschaften, manche halten z.B. kurzfristig die Animationen an. Hat man genü- die ganze Geschichte währt

gend Teile beieinander, verschwindet das Feld, und die Hintergrundgrafik darf in ihrer ganzen Häßlichkeit bewundert werden . . .

Eigentlich wäre die Idee ja gar nicht so übel, aber die Programmierer haben sich wirklich alle Mühe gegeben, sie so schlecht wie irgend möglich umzusetzen. Das Game ist nicht nur eine Beleidigung für Augen und Ohren, auch die Steuerung reagiert reichlich träge, und

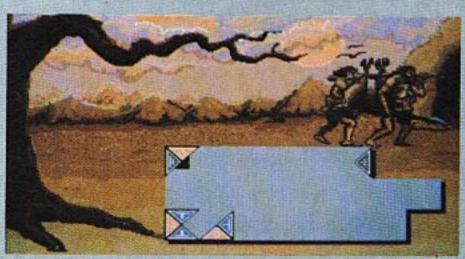
nur kümmerliche 15 Level lang. Ein ziemliches Trauerspiel also, und das zu einem unverschämt hohen Preis! Quo vadis Loriciel? (C.Borgmeier)



Time Race

Grafik: Sound: 37% Handhabung: 38% Spielidee: 71% Dauerspaß: 31% 22% Preis/Leistung: Red. Urteil: 31% Für Fortgeschrittene Preis: ca. 99,- DM Hersteller: Loriciel Bezug: Rushware

Spezialität: Zwei Disketten (wofür bloß?), am Ende jedes Spielabschnitts erhält man einen Levelcode.



Hübsch häßlich, nicht?

4 DISKETTEN
SPIELSTAND AØSPEICHERBAR
INTERAKTIVE MAUSSTEUERUNG
AUF HARDDISK INSTALLIERBAR
2 MEGABYTE GRAFIKEN
SPIEL + ANLEITUNG KOMPLETT
IN DEUTSCH

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu
Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips
zum Spielablauf?
Unsern Spielexperten
helfen weiter!
Mo. – Fr. von 15.00
bis 18.00 Uhr. Ein
Antul genügt.

IHR SCETMARE PARTMER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Vertrieb: Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach · Tel.: 06107/76060

ABENTEUER

HANDEL

- KAN

- KOCHE

- HYPNOSE

- TELEPATHIE

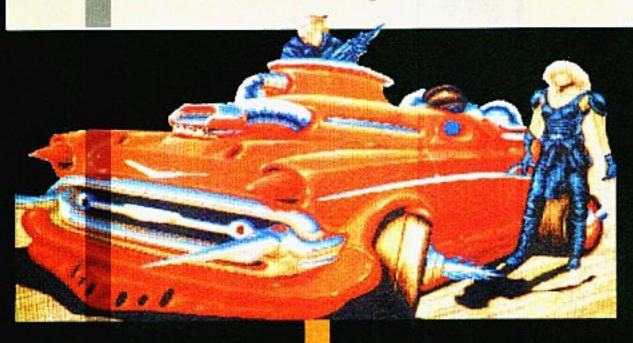
- LABYRINTHE

- ÜBERFÄLLE

- ENTDECKUNGEN

Dieser Januar wird noch als der "Monat der Autorennspiele" in die Softwaregeschichte eingehen – so viele wie diesmal hatten wir selten im Heft! Zwei davon sind sich so ähnlich, daß wir es uns nicht verkneisen konnten, sie doch mal um die Wette rasen zu lassen...

Nitro vs. Jupiter's Masterdrive









Noch befinden sich die beiden Testkandidaten in den Boxen, und die Redaktionspiloten nehmen letzte Checks vor, aber schon kristallisiert sich ein klarer Favorit heraus: Während Jupiter's Masterdrive in einer 08/15-Schachtel daherkommt, glänzt Nitro mit einer gediegenen Psygnosis-Box. Kurz vor der Startlinie verschieben sich die Gewichte wieder leicht zugunsten von Jupiter wegen der etwas kürzeren Ladezeit (aber wirklich nur leicht, denn das Intro von Nitro ist schon sehenswert). Dann kommen die ersten Auswahlscreens, und hier hat







Nitro dank seiner besseren Ausstattung erneut die Nase vorn: Es können
drei Spieler mitmachen (einer mit Tastatur), und sie haben die Wahl zwischen verschiedenen Autos; die Jupiter-Fahrer müssen sich dagegen mit
einem Zwei-Spieler-Modus bescheiden, bekommen das Rennen dafür
aber auf einem Splitscreen zu sehen.
Jetzt geht's in die erste Kurve – beide
lassen sich gut und flüssig lenken,
wobei auffällt, daß die Steuerung von
Jupiter praktisch identisch mit der von
"Supercars" ist. Von Runde zu Runde
kann Nitro seinen Vorsprung immer

weiter ausbauen: 30 lange und abwechslungsreiche Strecken mit vielen coolen Extras (sogar Nachtfahrten sind möglich) stehen gegen 18 eintönige Jupiter-Kurse. Und nur bei Nitro kann man sein Gefährt nach der Fahrt noch besser ausrüsten, womit endgültig feststeht, daß Psygnosis den Sieger stellt!

Bei der abschließenden technischen Einzelwertung wird der Klassenunterschied zwischen den beiden Games vielleicht noch deutlicher. Die Grafik von Nitro ist wesentlich schöner, bunter und detailreicher, nur das Scrolling ruckelt ein ganz klein wenig. Jupiter scrollt zwar tadellos, aber das allein genügt halt nicht! Beim Sound genau dasselbe Bild: Hier gute Musik und knackige Effekte, dort nur (gehobener) Durchschnitt. Nitro ist also ganz klarer Sieger, aber Jupiter's Masterdrive hat einen durchaus ehrenvollen zweiten Platz herausgefahren. Weil es relativ leicht ist, und vor allem natürlich wegen seines Splitscreens kann man Anfängern, die gerne zu zweit fahren, durchaus ein Proberündehen damit empfehlen. Der unangefochtene Champion in der Klasse "Rennen aus der Vogelperspektive" heißt ohnehin nach wie vor "Supercars", daran hat auch dieses Duell nichts geändert... (mm)

Nitro - Jupiter's Masterdrive

Grafik: 74% - 65%80% - 70% Sound: Handhabung: 77% - **77%** 61% - 44% Spielidee: Dauerspaß: 78% - 66% Preis/Leistung: 82% - 64% 78% - **65%** Red. Urteil: Für Fortgeschrittene - Anfänger Preis: ca. 64,- bzw. 89,- DM Hersteller: Psygnosis - UBI Soft

Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Gilt für beide Games: Eine Disk, kein Highscore-Save, kurze deutsche Anleitung







Aber nicht nur bei den Frauen hat Peter plötzlich Glück: Seit er die brandaktuellen Tests und heißen Spiele-Tips als erster kennt, kann er sich vor Freunden kaum noch retten! Und kürzlich wurde Peter sogar zum Polizeichef befördert! Warum? Tja, wer regelmäßig Dr. Freak liest, kennt die Szene eben wie kein anderer...

Wenn auch Ihr vom Glück verfolgt sein wollt, dann macht's wie Peter: Füllt den Coupon aus, und für schlappe 60,- DM (Ausland: 72,-DM) bekommt Ihr den Joker ein Jahr, bzw.10 Ausgaben lang frei Haus! Wer schon ein Abo hat und einen neuen Abonnenten wirbt, bekommt von uns auch noch ein Vollpreis-Game geschenkt! Der neue Glückspilz braucht nur Name und Adresse des Werbers mit auf seine Bestellung zu schreiben. Also: Wollt Ihr wirklich weiterhin an Eurem Glück vorbeigehen?



Bitte einsenden an:

JOKER-VERLAG
Abo-Verwaltung
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar b. München

Name	2	Vorn	ame

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bestelle incl. Ausgabe:

Ich bezahle durch Bankabbuchung:

Kontoinhaber:

Konto-Nr.:

Geldinstitut: _______Bankleitzahl: ______

Ich bezahle per Vorauskasse: (Scheck liegt bei)

Überweisung auf Postgirokonto:
Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80

Wenn Ihr das schöne Heft nicht zerschneiden wollt, kein Problem: Postkarte mit den entsprechenden Daten tut's natürlich auch!



Schadenfreude ist bekanntlich die schönste Freude! Wer sich gerne in dieser Hinsicht auslebt, kann nun endlich "Spy vs. Spy" beiseite legen – Image Works hat für Nachschub gesorgt!



Wer anderen eine Grube gräbt ...

Flip it & Magnose

Der Amiga Joker meint: Flip it & Magnose – ein wahrhaft diebisches Vergnügen!

Bei diesem Hüpf- und Sammelspiel muß man in sechs vertikal scrollenden Plattformlandschaften Wasserzusammentragen. vorräte Leider wird das kühle Naß von den Einheimischen streng bewacht - ohne Bestechung geht garnix! Da gibt es z.B. einen Gorilla, der mit Nüssen um sich wirft. Hat man aber einen Nußknacker ergattert und legt ihn in seiner Nähe ab, mampft er überglücklich seine Nüsse, und man erhält das kostbare Wasser. Jeder Level wird nach diesem Grundprinzip bewältigt. Leider weiß das auch Magnose, der befindet sich nämlich ebenfalls auf Wassersuche. Ganz klar, daß da ein heißer Wettstreit auf dem gesplitteten Screen angesagt ist - vor allem, wenn sich hinter Magnose kein Elektronengehirn, fieses sondern ein noch fieseres Mitspielerhirn verbirgt! Denn man kann seinem geschätzten Gegner die entzückendsten Fallen stellen: Das Arsenal reicht von Elektroschocks über Klebstoff bis zur hinterhältigen "Feuertherapie". Zu sehen sind diese Fallen allerdings nicht, wer kein gutes Gedächtnis hat, geht sich oft genug selbst auf den Leim! Flip it & Magnose ist ein liebenswert bösartiges Plattformspielchen, das vor allem zu zweit viel Laune macht. Grafik und Animationen sind zwar nicht gerade eine Augenweide, dafür klingt der Sound ganz flott. Kein Jahrhundertspiel, aber Freunde des Genres werden es bestimmt zu schätzen wissen! (C. Borgmeier)



Flip it & Magnose

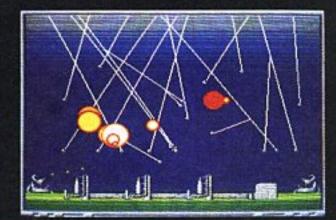
Grafik:	61%			
Sound:	72%			
Handhabung:	76%			
Spielidee:	80%			
Dauerspaß:	72%			
Preis/Leistung:	71%			
Red. Urteil:	72%			
Für Fortgeschrit	tene			
Preis: ca. 64,- DM				
Hersteller: Imag	ge Works			
Bezug: Korona	Soft			

Spezialität: Im witzigen Auswahlmenü kann zwischen Musik und FX gewählt werden, die Highscores werden leider nicht gesaved.



Der Hauptscreen

Städte verteidigen auf PD ist kaum schöner...



The Final Conflict

Wie immer man zu sogenannten Konfliktsimulationen auch stehen mag – auf "Meisterwerke" wie das neueste Sandkastenspiel von Impressions kann selbst der härteste Betonkopf leichten Herzens verzichten...

Wenigstens bleibt uns hier mal die pseudo-historische Hintergrundgeschichte erspart: Es geht einfach nur darum, irgendwo auf der Welt einen Krieg anzuzetteln, wobei der Computer den Part des Gegners übernimmt. Im Anfangsmenü wird die gewünschte Konfliktregion und das angestrebte Ziel (Gegner zerstört oder die ganze Welt unterworfen) festgelegt. schließend pickt man sich auf dem Hauptschirm, einer stilisierten Weltkarte, mit der Maus ein paar Länder heraus und schickt seine Truppen und/oder Raketen dorthin. Zwei weitere Screens zeigen die wichtigsten Daten der einzelnen Länder und die Flugbahnen der Raketen. Schließlich gibt es noch einen Clone des vorsintflutlichen "City Defence" als (Arcade-) Zusatzspiel - unglaublicherweise sieht das Ding noch älter aus, als sein betagtes Vorbild!

Und das war's dann auch schon im wesentlichen: Die Anleitung erzählt zwar noch

einiges über Wirtschaft, Diplomatie und Spionage, aber davon ist im eigentlichen Spiel herzlich wenig zu bemerken. Die meiste Zeit sitzt man einfach bloß da und wartet darauf, daß einem der Computer mitteilt, wie's denn gerade steht. Abgerundet wird diese einfallslose, langweilige und hoffnungslos überholte Kriegsspielerei durch mäßige Grafik, magere Soundeffekte und eine ziemlich umständliche Handhabung, Nö, da bleiben wir doch lieber friedlich . . . (wh)



The Final Conflict

Grafik:

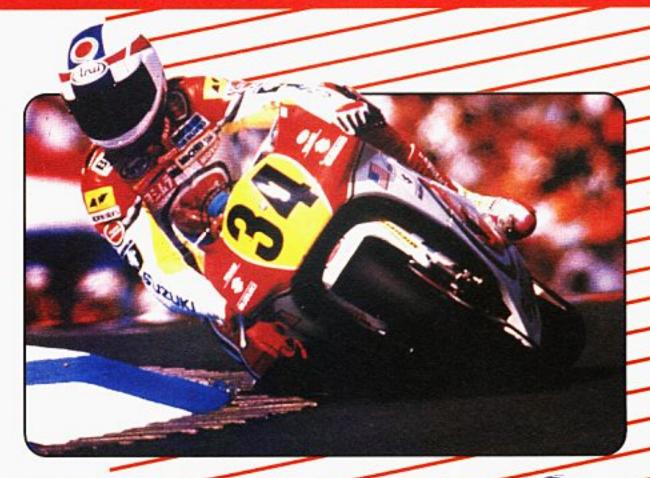
Sound:	22%
Handhabung:	35%
Spielidee:	11%
Dauerspaß:	18%
Preis/Leistung:	19%
Red. Urteil:	18%
Für Anfänger	
Preis: ca. 79,- 1	DM
Hersteller: Impi	ression
Bezug: Leisures	oft

Spezialität: Kein Kopierschutz, Spiel in englisch, Anleitung viersprachig.





SUZUKI









- Ultraschnelle solide 3D-Grafiken.
- Erstaunlich realistische Steuerung.
- 16 herausfordernde Rennstrecken.
- Sicht aus verschiedenen Winkeln._
- TV-Übertragung und Weiderholungen der Action.
- Komplette Grand Prix-Saison.







Gebilligt vom Suzuki Grand Prix Team







Erhältlich für AMIGA & ATARI ST/STE

ONLY GREMLIN CAN DO THIS

Im Vertrieb der



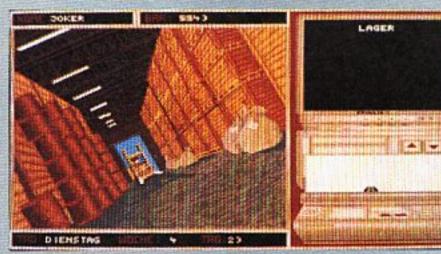
Hauptstraße 70 4835 Rietberg 2



TRANSWORTD

Mag draußen in der Welt die Wirtschaft stöhnen und jammern, am Computer hat das Management zur Zeit Hochkonjunktur! Mit ihrer neuesten Wirtschaftssimulation gewährt uns Starbyte einen tiefen Einblick ins harte Speditionsgeschäft.





Das Lager in der Schräglage

Der Amiga Joker meint: Transworld ist Wirtschaftssimulation, von der man noch hören wird!

Gerade mal eben 50.000 Piepen geerbt und jetzt nur noch eins im Kopf - das größte Brummi-Imperium der Neuzeit aufzubauen! Bis zu vier Spieler dürfen bei Transworld versuchen, die Konkurrenz zu überflügeln, indem sie sich bemühen, in drei verschiedenen Berei-

chen (Geschäftserfolg, Prestige, Handelsbeziehungen) jeweils eine bestimmte Zahl von Erfolgspunkten zu erreichen. Der Geschäftserfolg hängt unter anderem vom eingenommenen Bargeld und der Anzahl der Zweigstellen und Lkw's ab. Prestige erwirbt man sich beispielsweise durch Ehrlichkeit gegenüber dem Finanzamt, und das Punktekonto für die Handelsbeziehungen füllt sich durch den Aufbau möglichst weltum- termenüs mit "Return" auf-

spannender Geschäftskontakte.

Im Grunde genommen besteht das Spiel nur aus neun Menüs, die ihrerseits wieder unterschiedlich umfangreiche Untermenüs enthalten. So kann man unter dem Punkt "Fuhrpark" Lkw's kaufen und verkaufen, Reparaturen durchführen lassen usw.. Der einfache Aufbau bedeutet aber keineswegs, daß inhaltlich nichts geboten wäre - es gibt allein 30 verschiedene Fahrzeugtypen, unter denen man sich seinen Lieblingstruck aussuchen darf (oder auch zwei, fünf, zwanzig, wer sich's leisten kann...). Weitere Menüpunkte sind zum Beispiel Lager, Arbeitsamt, Bank, Zweigstellen und Büro. Die Zahl der möglichen Aktivitäten ist naturgemäß viel zu groß, um sie hier alle aufzuzählen. Deshalb nur eine kleine Auswahl: Man kann Fernseh- und Radiowerbung machen, Gebäude modernisieren, an der Börse spekulieren, in Urlaub gehen oder - Konkurs anmel-

Für ein glückliches Spediteursleben braucht man lediglich das Keyboard und auch hier nur wenige Tasten. Die Bedienung ist so einfach zu verstehen, daß man die beiliegende deutsche Anleitung eigentlich kaum benötigt. Sie ist übrigens ohnehin keine Zierde ihrer Zunft, z.B. findet sich darin kein Wort darüber, daß die Un-

werden. Hinzu gerufen kommt, daß der Umgang mit den Menüs stellenweise etwas durchdachter hätte gestaltet werden können, aber was soll's? Illustriert ist die ganze Angelegenheit mit recht ordentlichen Grafiken, die allerdings fast jedesmal nachgeladen werden, wenn man nur einen "nackten" Amiga 500 ohne Speichererweiterung besitzt. Sound ist dagegen Mangelware: In erster Linie muß man sich mit PC-typischem Gepiepse begnügen.

Leider sind die ersten Verkaufsversionen des Spiels nicht ganz bugfrei, es kann schonmal passieren, daß Geldbeträge vom Konto oder gar Grafiken auf unerklärliche Weise verschwinden. Bei Starbyte hat man jedoch schnell reagiert und den Handel mit Reparatur-Disks versorgt, eine verbesserte Version ist ebenfalls bereits in Arbeit. Gottseidank - wäre auch wirklich zu schade um diese komplexe und doch leicht zu handhabende Wirtschaftssimulation! (C. Borgmeier)



Transworld

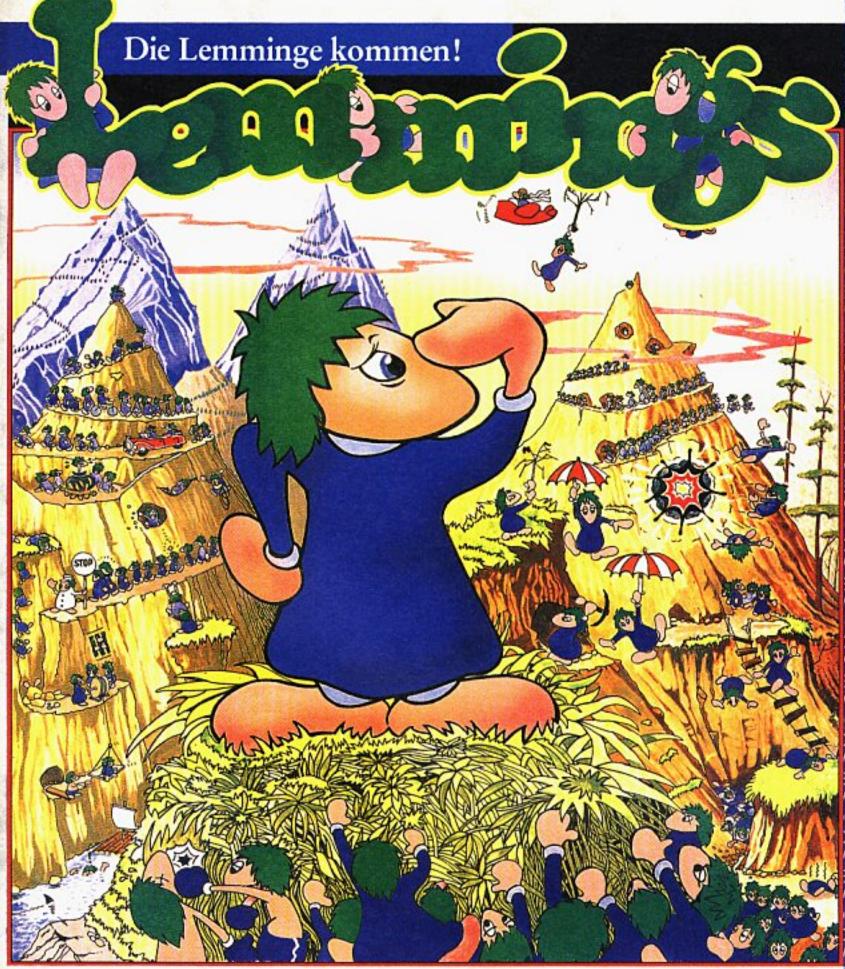
70% Grafik: Sound: 12% Handhabung: 72% Spielidee: 65% Dauerspaß: 76% Preis/Leistung: 66% Red. Urteil: 72% Für Fortgeschrittene Preis: ca. 89,- DM Hersteller: Starbyte Bezug: Bomico

Spezialität: Spielstände können abgespeichert werden, HD-Installation ist möglich.





Das Arbeitsamt mal aus Arbeitgebersicht



Die Lemminge kommen als spielbare Demo-Version mit 5 Levels gegen Einsendung von 5,– DM auch zu Ihnen, und zwar von:

United Software Kennwort: Lemmings Hauptstraße 70 4835 Rietberg 2

Bitte Briefumschlag mit Anschrift beifügen, Die vollständige Version mit 100 Levels wird voraussichtlich im Februar für Amiga, Atari ST und MS-DOS erhältlich sein.





SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SO 'ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SC 'ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SO 'ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE 'ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SC ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SC 'ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SO 'ARE UNITED SOFTW **UNITED SOFTWARE** 'ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SO ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SC ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SC ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SC ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SO ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED DETWARE UNITED SO ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED DFTWARE UNITED SC ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTW Underghosoftentene OTALLED 20

SOFTWARE UNITED SOFTWARE UNITED SOFTWARE UNITED SOFTWARE UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTWARE

UNITED SOFTWARE
VARE UNITED SOFTWARE
OFTWARE UNITED
OFTWARE UNITED SOFTWARE UN

Feisha

Milita Marih



Können Computerspiele erotisch sein? Wie auch immer man diese Frage beantwortet, Coktel Visions neues Sexabenteuer ist es jedenfalls nicht...

Trotz strippender Girls in eindeutigen Posen und jungen Mädchen bei recht zweideutigen Massagen - Geisha macht keine müden Männer munter. Wie schon beim "Emanuelle" Vorgänger muß man eine entführte Schönheit aufspüren. Ein japanischer Gangsterboß will die Ärmste als Vorbild für eine neue Generation von Sexrobotern benutzen. Als treuer Liebhaber kannst du einen derart schändlichen Mißbrauch deiner Braut natürlich nicht zulassen und reist ihr deshalb nach Tokio hinterher. In deinem Reisegepäck befindet sich unter anderem ein sogenannter "Hypermed", eine Mischung aus Videokamera und Multi-Media-Computer. Damit kann man schöne Momente fotografieren, sich an andere Orte beamen lassen, ja, und ein paar Spiele hat der Kasten auch noch parat. Die sind allerdings ziemlich lächerlich: Bei einem muß man z.B. mit einem nackten (aber kläglich gezeichneten) Frauensprite durch's Meer tauchen und aufklauben. Diamanten gibt's einen desweiteren Invaders"-Clone, Space

zahlreiche Kartenspiele und ein Strip-Game.

Zu alledem kann man verschiedene Lokalitäten besuchen, Gegenstände einsammeln, Rätsel lösen und Tests bestehen. In Geisha stecken also iede Menge Elemente, nur wurde keines ordentlich ausgebaut - es ist weder ein richtiges Adventure, noch ein Strategie- oder Actiongame. So vielversprechend die Grafik auch aussehen mag, bei diesem verunglückten Sexspielchen schläft auf Dauer selbst der härteste Computer-Macho ein. (C. Borgmeier)



	G	ei	S	h	a
--	---	----	---	---	---

Grafik:	74%			
Sound:	52%			
Handhabung:	58%			
Spielidee:	62%			
Dauerspaß:	42%			
Preis/Leistung:	40%			
Red. Urteil:	42%			
Für Fortgeschrittene				
Preis: ca. 89,- DM				
Hersteller: Coktel Vision				
Bezug: Bomico				

Spezialität: Spiel und Anleitung in deutsch, Spielstände können abgespeichert werden.



Irgendwie sieht dieser kriegshetzerische Mist doch immer gleich aus . . .

Helmut grinst, Gorbi lächelt, und auch George schaut zufrieden drein. Mit einem Wort: Weltweit regieren Friede, Freude und Blaubeerkuchen. Nur um die Hersteller von strategischen Kriegsspielchen hat die Friedenstaube scheinbar einen Bogen gemacht...

Also gut, ziehen wir halt wieder an die Ostfront, wo die historische Schlacht um Valikiye Luki darauf wartet, am Amiga nochmals geschlagen zu werden. Sechs Szenarien im gewohnten Bienenwaben-Look stehen zur Wahl, der Feind wird vom Computer dirigiert, bei Modembesitzern darf's auch ein Mensch sein. Zunächst verteilt man die neun Einheiten seiner Truppe strategisch geschickt auf der Landkarte, dann folgt der Kampf, wobei man noch die Form seiner Angriffs- bzw. Verteidigungsstrategie festlegen muß. Sodann rechnet der Amiga die Stärke der beiden Armeen gegeneinander auf, wer dabei eine bestimmte Punktzahl erreicht, ist der Sieger.

Man merkt dem Game an allen Ecken und Enden an, daß es sich dabei um die gründlich mißlungene Umsetzung eines Brettspiels handelt. Die Karte wird unendlich träge gescrollt; sind viele der primitiven Symbole zu sehen, geht's noch langsamer voran.

Sound gibt's sowieso keinen, und wenn der Rechner zu grübeln anfängt, ist's Zeit ein Kaffeepäuschen: Mehr als zwei Minuten Bedenkzeit sind keine Seltenheit! Hinzu kommt, daß es schier unzählige Menüs gibt, die im (englischen) Handbuch erst garnicht alle erwähnt werden. Fazit: White Death ist zwar vielleicht einen Hauch besser als die meisten SSI-Games dieser Art, aber allemal noch mies genug, um es in den Händlerregalen verrotten zu lassen! (C.Borgmeier)



White Death

Grafik: 17%
Handhabung: 24%
Spielidee: 20%
Dauerspaß: 22%
Preis/Leistung: 16%
Red. Urteil: 19%
Für Experten
Preis: ca. 89,- DM

Bezug: Leisuresoft

Spezialität: 1 MB erforderlich, kein Kopierschutz, Handbuchabfrage. Festplatteninstallation und Datalink möglich.

Hersteller: Storm Computer





MURDERS IN SPACE

Erinnert sich noch jemand an "Murders in Venice"? Genau, das war jenes Detektivspielchen, bei dem allerlei Krimskrams (Nähzeug und sonstige "Indizien") mit in der Schachtel lag. Solche Gimmicks hat der Nachfolger auch zu bieten – aber sonst so gut wie nichts!

Tja, wer auf Pseudo-Weltraumtabletten und eine mickrige Gummispinne abfährt, wird gut bedient - spielerisch ist Infogrames' neuester Mordfall allerdings eine herbe Enttäuschung! Dabei wäre die Idee hinter Murders in Space noch nicht einmal die schlechteste: Der Spieler soll den mysteriösen Mordversuch am Kommandanten ei-Raumstation aufklären und gleichzeitig die übrigen Besatzungsmitglieder vor weiteren Anschlägen schützen. Für die Ermittlungen steht genau ein Tag zur Verfügung; in dieser knapp bemessenen Zeitspanne kann man Verhöre führen, Leibesvisitationen machen und Indizien untersuchen (wofür zahlreiche technische Hilfsmittel, wie Teleskope, Greifarme und ganze Laboratorien zur Verfügung stehen). Besonders wichtig ist es, alle nur denkbaren Informationen über die Besatzungsmitglieder herauszubekommen, von denen fast jeder ein kleines Geheimnis mit sich herumträgt.

Gesteuert wird unsere Spürnase mit der Maus; über den linken Mausbutton läßt sich ein Cursor aktivieren, mit dem man einzelne Gegenstände auf dem Screen durch Anklicken genauer untersuchen kann. Für die Unterhaltung mit anderen Personen werden jeweils einige Sätze vorgeschlagen, aus

denen man sich dann den treffendsten aussucht. Ein paar ganz interessante Features sollen ebenfalls nicht unerwähnt bleiben: An Bord der Raumstation befindet sich eine Art Mailbox, über die Mitteilungen an die Bodenstation geschickt oder von dort empfangen werden. Außerdem ist es möglich, den Fortgang der Ermittlungen zu protokollieren und auf Diskette abzuspeichern. Schließlich gibt es noch eine Quiz-Sequenz, sowie einige Actionszenen, in denen man z.B. einen Weltraumspaziergang unternehmen oder einen Greifarm steuern darf.

So interessant sich das alles auch anhören mag - in der Praxis ist es die pure Langeweile! Noch dazu läßt sich die technische Umsetzung bestenfalls als mittelmäßig bezeichnen: Schon die Andock-Sequenz im Vorspann sieht aus wie ein schwaches PD-Demo, die Grafik im eigentlichen Spiel ist dann auch nicht gerade berauschend. Der Sound ist eine Zumutung, jedenfalls für halbwegs sensible Ohren. Das gilt für die nervtötende Titelmusik ebenso wie für die schrillen und aufdringlichen Geräusche, die im weiteren Verlauf zu hören sind. Und als ob das nicht schon schlimm genug wäre, ist auch noch die Handhabung mehr als

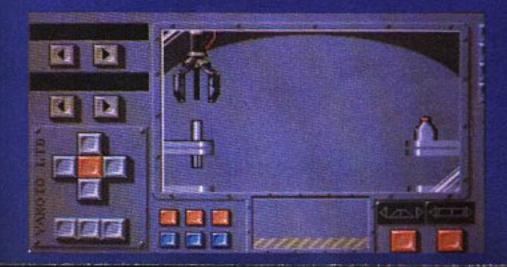
kompliziert. War "Murders in Venice" noch ein nettes und spannendes Detektivabenteuer, so ist der Nachfolger einfach bloß eins: unterdurchschnittliche Dutzendware! (C. Borgmeier)



Murders in Space

Grafik: 56% 32% Sound: 36% Handhabung: 62% Spielidee: 40% Dauerspaß: Preis/Leistung: 34% Red. Urteil: Für Fortgeschrittene Preis: ca. 84,- DM Hersteller: Infogrames Bezug: Bomico

Spezialität: Zwei Disketten, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt. Spielstände können abgespeichert werden, Spiel und Anleitung in deutsch.



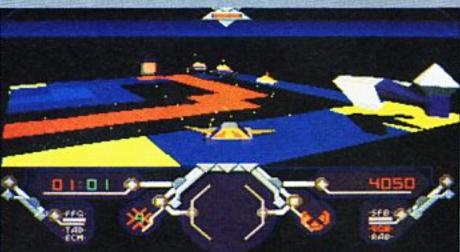


Der Amiga Joker meint: Simulcra ist Ballern in seiner schönsten Form!

Wer Ballerspiele mit 3D-Vektorgrafik mag, kennt (und liebt!) mit Sicherheit auch die "Starglider"-Games. Und wem diese Klassiker trotz des moderaten Schwierigkeitsgrads noch zu stressig waren, für den haben wir gute Nachrichten...

Mit Simulcra kann sich nämlich auch der unerfahrenste Baller-Novize herrlichen Duellen in "Starglider"-Manier erfreuen, ohne dabei einen Nervenzusammenbruch zu riskieren! Und weil's so schön ist, sparen wir uns auch die Hintergrundstory und schauen gleich nach, was Sache ist: Gegner gibt es hier natürlich tonnenweise. angefangen von allen möglichen Landfahrzeugen über Geschütztürme und sonstige Verteidigungsanlagen bis hin zu netten kleinen Fliegern. Die muß man allesamt mit seinem SVR Spezialfighter er-





ledigen, der fahren, hüpfen und auch fliegen kann. Das gute Stück hat selbstverständlich eine Bordkanone, dazu kommen diverse Extras wie Raketen, Radar, Schutzschilde, ECM und Speed Ups. Geschossen und geflogen wird in einer sogenannten Battle Matrix - von diesen digitalen Schlachtfeldern gibt es stolze 30 Stück (= Level).

Die (ausgefüllte) Vektorgrafik ist traumhaft schnell, man kriegt den reinsten Geschwindigkeitsrausch. Der Sound besteht aus einer belanglosen Titelmusik und passenden Effekten. Das Beste aber ist die Steuerung,

sie wurde nahezu optimal gelöst: gekonnter läßt sich ein Joystick eigentlich nicht mehr belegen! Es ist direkt schade, daß man Simulcra doch in ein paar Sitzungen durchspielen kann (obwohl die Kampf-Arenen sehr komplex sind), denn diese wundervollen Fights könnten ruhig ewig dauern... (mm)



Grafik: 89% 70% Sound: Handhabung: 88% 72% Spielidee: 75% Dauerspaß: Preis/Leistung: 82% Red. Urteil: 80% Für Anfänger

Preis: ca. 69,- DM Hersteller: MicroStyle Bezug: International Software

Spezialität: Zwei Minuspunkte: Es gibt keine Savefunktion, und die Highscores werden nicht gespeichert.

Simulcra

Super Off Road

Kennt irgendjemand den Automaten "Ivan Ironman Stewart's Super Off Road"? Nö? Ist auch bestimmt keine Bildungslücke. Und Virgins Amigaumsetzung muß man noch viel weniger gesehen haben ...

Automat hin oder her, Super Off Road ist nichts anderes als ein Clone des Renn-"Super spielklassikers Sprint" - mit dem Unterschied, daß hier (acht) Geländestrecken absolviert werden können. Bis zu vier Piloten dürfen sich zunächst mit drei Buchstaben, Geburtsdatum und Nationalität eintragen, dann geht's an den Start. Die Rennen bekommt man in hoffnungslos überholter Dünnbrett-Grafik aus der Vogelperspektive zu sehen, hin und wieder liegen ein paar Extras (Nitro-Beschleuniger oder Geldsäcke) herum, die man durch Überfahren einsam-



melt. Nach vier Runden ist die Sache überstanden, man kassiert sein Preisgeld und darf sich in einem Shop mit besseren Reifen, Stoßdämpfern, Nitros, usw. eindecken, ehe es auf dem nächsten Kurs genauso trostlos weitergeht.

Dabei hätte alles so schön sein können: Mit einer ordentlichen Steuerung ist ein solches Game (zumindest wenn menschliche Kontrahenten zur Hand sind) ja

Das auch noch: Alle Strecken sehen so ziemlich gleich aus!

immer ein Garant für heiße Konkurrenzkämpfe dem Monitor. Leider ist aber die Stickabfrage bei Super Off Road alles andere als gelungen - viel zu nervös und dann noch ungenau! So bleibt halt nur ein unterdurchschnittlich präsentiertes Rennspielchen wie tausend andere zuvor, dessen einzig gute Idee - nämlich, daß man seine drei Leben auch zu Geld für Extras machen kann - sang- und klanglos im Sand verläuft. (ml)



Super Off Road

Grafik: 29% Sound: 38% Handhabung: 33% Spielidee: 26% 28% Dauerspaß: Preis/Leistung: 23% Red. Urteil: Für Anfänger Preis: ca. 79,- DM Hersteller: Virgin Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Abbruch- und Pausefunktion, Highscores werden nicht gesaved. Bei mehr als zwei Mitspielern kommt eine umständliche Tastatursteuerung zum Ein-



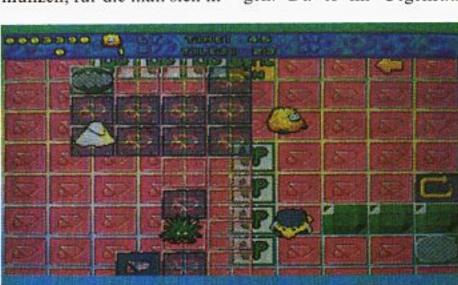
Super Skweek

Der Amiga Joker meint: Super Skweek ist Computer-Entertainment für Leute von 6 bis 66!

"Skweek", das erste Game mit dem sympathischen Knuddelhelden, kennt hierzulande kaum jemand – in Frankreich hielt es sich monatelang in den Hitparaden! Na, vielleicht klappt's ja beim zweiten Anlauf auch im Lande der Dichter und Denker?

Wieder muß das kleine Kartoffel-Sprite über Plattformen laufen und sie so von
trübem Grau und Blau in
gar fröhliches Rosa umfärben. Dazu sucht man sich
eine von fünf Inseln zu je 45
Leveln aus, dann kann die
Färbeaktion ihren Lauf
nehmen: Zahlreiche Monster der putzigen Art behindern die Malerarbeiten, es
gibt Spezialfelder mit Eis,

Einbahnstraßen oder Ähnlichem, und manchmal muß
sogar ein weiblicher Skweek
befreit werden. Im Gegenzug darf man leckeren Bonusmampf einsammeln und
findet Extras wie SiebenMeilen-Stiefel, Schutzschilder und Streuschüsse. So
mancher Feind hinterläßt
nach seinem Ableben Goldmünzen, für die man sich in



Netter Gag: der Malermeister aus Jumping Jack Son als Gegner!

Shops mit weiteren Hilfen eindecken kann.

Dank der zuckersüßen Comic-Grafik, passendem Sound, ordentlichem Scrolling und exakter Steuerung ist Super Skweek ein Game für Spieler jeden Alters. Auch kann der niedliche Geschicklichkeitstest nicht allzu schnell langweilig werden: Im Random-Modus bastelt der Computer immer wieder neue Level zusammen, und mit dem eingebauten Construction Kit kann man sogar selbst Hand anlegen. Da es im Gegensatz zum Vorgänger auch Level mit mehreren Etagen, sowie einen gelungenen Zwei-Spieler-Modus gibt, ist der kleine Färberich in der Neuauflage eine echte Empfehlung! (C. Borgmeier)



Super Skweek

Grafik: 70%
Sound: 70%
Handhabung: 81%
Spielidee: 64%
Dauerspaß: 74%
Preis/Leistung: 71%
Red. Urteil: 72%

Für Anfänger Preis: ca. 69,- DM Hersteller: Loriciel Bezug: Rushware

Spezialität: Zahlreiche Einstellmöglichkeiten über die F-Tasten: Sound und Colorcycling am Bildrand an/aus, Abbruch, Übersichtskarte, etc.

No Exit

"Dieses Kampfspiel, das sich ganz neuer, umwälzender Verfahren bedient, wird alle Amateure solcher Spiele in Begeisterung versetzen." Behauptet wenigstens der Hersteller...

Also, wir haben gesucht und gesucht, aber "umwälzende Verfahren" konnten wir beim besten Willen keine finden. Eher im Gegenteil: No Exit ist ein simpelst gestricktes Prügelspielchen mit bescheidener Grafik, immerhin recht ausgefallenen Animationen und lahmer Steuerung, das im Vergleich mit anderen Vertretern des Genres mehr als alt aussieht!

Die Keilerei beginnt, sobald

man sich für Mensch oder Computer (sehr spielstark) als Gegner entschieden hat, und verschiedene Kampfparameter, wie Ausdauer und Schlagkraft eingestellt sind. Die beiden Fighter stehen sich vor einer verwaschenen Hintergrundgrafik gegenüber, die nach jedem (besiegten) Gegner wechselt. Prinzipiell ist alles erlaubt: Tritte ins Gesicht, Fausthiebe in den Magen oder auch mal ein Sprung in den Nacken - jeder Treffer bringt Punkte. Ist der Gegner geschafft, reißt er sich

freiwillig (?!) den Kopf herunter, das Blut spritzt, der Körper windet sich noch kurz im Staub und löst sich dann unter heftigem Geblitze in Nichts auf. Sehr geschmackvoll... Aber es kommt fast noch

Aber es kommt fast noch schlimmer: In jeder Runde kann sich der Kämpfer dreimal in ein Monster mit grünen Hörnern verwandeln. So weit so gut, aber die Anleitung besitzt die Frechheit, dieses eklige Ungeheuer als Joker zu bezeichnen!! Alles in allem also ein ziemlich mißratenes Spiel-

chen, bei dem gerade mal die Geräuschkulisse durchschnittliches Niveau erreicht. (C. Borgmeier)



No Exit

Grafik: 39%
Sound: 51%
Handhabung: 38%
Spielidee: 22%
Dauerspaß: 31%
Preis/Leistung: 32%
Red. Urteil: 32%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 64,- DM

Hersteller: Tomahawk/ Coktel Vision Bezug: Bomico

Spezialität: Die Highscoreliste wird nicht gesaved, bei der Codeabfrage wird nur der numerische Block angesprochen.











Wem bei Cracker-Vorspännen vor Begeisterung die Kinnlade heruntergeklappt ist, der darf jetzt wieder zuklappen: Mit Digital Marketings kleinem Meisterwerk rückt das eigene Mega-Intro in greifbare Nähe!

Der Amiga Joker meint: Wer starke Intros selbermachen will, muß programmieren können. Oder er besorgt sich dieses Tool!

Wir haben an dieser Stelle ja auch schon ein paar PD-Intro-Maker vorgestellt gegen den Megamighty Intro Designer nehmen die sich aber aus wie ein Tretroller neben einem Lamborghini! Dabei ist Digital Marketings Tool nicht nur ebenso leicht zu handhaben, sondern auch fast so günstig in der Anschaffung. Nur knapp 39 Märker sind für den Spaß zu berappen, zum Antesten ist sogar eine lauffähige Version als PD erhältlich. Na, neugierig geworden? Dann laßt Euch mal erzählen, was das Teil am Kasten hat:

Nach dem Booten der Diskette gibt's was zu sehen? Richtig: Ein hübsches Intro, wie man es mit dem Programm erstellen kann. Vom Hauptmenü aus geht's dann per F-Tasten weiter, als er-

stes wird für die richtige Sounduntermalung gesorgt. Als Abspielroutinen gibt es sechs verschiedene Sound-Module, das Angebot reicht von diversen Soundtracker-Versionen bis hin zum PD-Noisetracker. Hier wird auch bestimmt, ob im fertigen Intro Equalizer-Balken eingeblendet werden sollen. Weiter geht's mit dem Background. Zur Wahl stehen zwei Routinen für animierte Sternenhintergründe, sowie die Möglichkeit, IFF-Bilder einzubauen - allerdings ist der Bildausschnitt auf 320 x 160 Pixel begrenzt. Sodann macht man sich an die Erstellung eines Logos, das später im oberen Drittel des Screens herumhüpfen (oder herumschwingen) kann. Es darf aus maximal 32 Farben bestehen und auch gerne aus einem IFF-Bild schnitten werden. Wer's ganz aufwendig haben will, dem stehen zwei Bewegungsroutinen für die Animation zur Verfügung. Um die digitale Visitkarte (und auch den dazugehörigen

Scrollbalken) zu unterlegen, gibt es ein weiteres Menü mit vier bereits vorgefertigten Rastern; man kann natürlich auch selbst welche erstellen (60 Rasterlinien).

Nun kommen wir zum Screeneditor, mit dem man Texte in der Bildschirmmitte erscheinen lassen kann. Das funktioniert aber nur, wenn zuvor eine der beiden Stern-Routinen gewählt wurde; fünf 16 x 16 Pixel große Zeichensätze sind bereits auf der Disk. Um der Sache etwas Würze zu verleihen, können im nächsten Menü noch ein paar animierte Sprites eingebaut werden. Entweder man begnügt sich mit den vorhandenen Bällen, Kreuzen und Dreiecken, oder man lädt wieder eine eigene IFF-Brush. Die Anzahl der Sprites (1 - 8) und ihre Flugkurven sind variabel. So, jetzt fehlt nur noch das Wichtigste, nämlich der Scroll-Text. Auch hierfür stehen schon fünf (große) Zeichensätze bereit, mittels zusätzlicher Steuerzeichen wird die Geschwindigkeit der Laufschrift geregelt

Jetzt ist das Intro fertig. Auf Tastendruck kann es begutachtet werden, nachträgliche Korrekturen sind auch kein Problem, da das Werk stets im RAM gehalten wird. Im abschließenden Load/ Save Menü wird es abgespeichert, hier kann auch gleich die Startupsequenz so geändert werden, daß das Kunstwerk nach dem Laden aufgerufen wird. Sollte es etwas zu lang geworden sein, muß es noch mit einem entsprechenden Programm gecruncht werden.

Fazit: Wer auf simple Bedienung, gute Ergebnisse, eine ausführliche deutsche Anleitung und einen fast schon lächerlich günstigen Anschaffungspreis steht, darf sich den Megamighty Intro Designer nicht entgehen lassen! (wh)

Bezug: Digital Marketing Krefelder Str. 16 D-5142 Hückelhoven 2 Tel.: 02435/2086





Impressum

Herausgeber

Michael Labiner (verantw.) Chefredakteur Michael Labiner (ml)

Stelly. Chefredakteur Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion

Werner Hiersekorn (wh) Max Magenauer (mm) Brigitta Labiner (bl)

Freie Mitarbeiter

Norbert Beckers Carsten Borgmeier Felix Bübl Kate Dixon Timothy Kansas

Sönke Klettner Jens Petersen Ulf Petersen

Hans-Werner Raabe Stephan Rock Thomas Rossacher

Ralf Schikora Redaktionsassistenz

Brigitta Labiner Werner Ponikwar

Oliver Wunderlich Layout

Art Director

Oliver Wunderlich Fotografie

Oskar Dzierzynski

Werner Regnet Ingo Stein

Thomas Emde

Titel

Anzeigenbetreuung Carsten Borgmeier

Satz Fa. Der Satz GmbH, 8000 München 70

Reproduktion KWM-Werbung Rieß, 8000 München 70

Druck u. Gesamtherstellung Leykam Universitätsbuchdruckerei Ges.m.b.H A-8054 Graz

Vertrieb

Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise

AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

Abonnement

Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,-Ausland: DM 72,- Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte

Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verän-

Urheberrecht

Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion

Joker Verlag Inh. Michael Labiner. Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar. Tel. Verlag: 089/463700. Tel. Redaktion: 089/463823, Telefax: 089/4604977

Fuβball-Bundesliga v 2.4

Das Superprogramm für die Fans des deut-schen Nationalsports. Alle Spielergebnisse mit Datum und Spieltag seit 1963 auf einer Disket-te; alle Tabellen, Heim- Auswärts- Ewige Tabellen (Punktgewinn und -Verhältnis!); graphi-sche Darstellungen von Tabellenplätzen, Saison-profil aller Teams zum optischen Vergleichen! J.W.M.

Dazu der Knüller:

Der Melstertip! Das Programm
stellt nach jedem Spieltag eine Prognose auf,
indem es alle noch verbleibenden Spiele tippt.
Dabei brücksichtigt es die in den Vorjahren erzielten Ergebnisse ebenso, wie die aktuelle DM 49.90

Lotto Amiga v 2.0

Der Clou: Alle bisher gezogenen Gewinnzahlen auf einer Diskette. Dazu Programme zur statistischen Zahlengenerierung und Analyse. Testet, ob Ihre Reihen schon einmal gezogen wurden, berücksichtigt Systemtips und vieles mehr! Neu in der Version 2.0 ist Mittwochslotte A&B (alle bisher gezogenen Zahlen); Zahlen speichern und vergleichen; Ausgabe auf Bildschirm oder Drucker; neue Algorithmen zur Tipzahlengenerierung! generierung! Bestellnr.: B 09 DM 49.90

Lotto-Manager 3.Ø

Die Erweiterung von Lotto 2.0 mit weiteren Möglichkeiten der statistschen Auswertung bereits gezogener Zahlen! Dazu die neue Möglichkeit Tipzahlen zu speichern und mit einer beliebigen gezogenen Zahlenreihe zu vergleichen. Viele weitere Optionen: u.a.: Suchen nach Zahlengruppen, Verteilung und mehr!
Nur für Amigas ab 1 MB RAMIII
Bestellnr.: D 22

DM 79,-

Sexy-Public-Domain Aus dem riesigen Angebot von Sexy-Disks im PD-Bereich haben wir die besten für Sie zusammen-

Bereich haben von gestellt. Es handelt sich im angemeinen um digitalisierte Szenen. Nebst einigen Animationen. Nur für Erwachsenel (Altersnachweis! z.B. Fotokopie vom Reisepaß / Personalausweis)

isketten 49,- DM
sketten 49 DM
isketten 49,- DM
isketten 49,- DM
isketten 49,- DM

NUDIES MEMORY

Zwei Programme in einem: Neu!!!
DiaShow mit supersexy french
Girls plus MemoryGame für
Erwachsene; von EROTIC DREAMS France.

Altersnachweist siehe untent 49.00 DM Bestellnr.: B 70



GIRLS IN ACTION

DREAMS aus Frankreich. Das Neu!!!

DREAMS aus Frankreich. Das Neu!!!

heißeste, uns bekannte,

AmigaProgramm. Nur für Erwachsene!

Superanimation als "Filmprojektor" oder als erotisches ActionGame. In 2 Versionen lieferbar Achtung! B 72 benötigt 1 MB RAM!!!

Bestellor: B 71 1 Diek Filles en Action) von EROTIC Bestellar.: B 71 1 Disk 49.00 DM Bestellar.: B 72 2 Disks (1 MB) 89.00 DM

Supergirls

Eine neue Superserie von flotten Girls. Mit neuester Hardware digitalisiert. Das müssen Sie gesehen haben. Z.Zt sind 3 Disketten lie-ferbar. Nur für Erwachsenel Altersnachweis: Siebe unten! Siehe untenf Bestellor.: D 11 D 12 D 13 je 19,90 DM

Strip the Superdoll

Ein neues Partygame. Wer verliert, der verliert sein letztes Hemd. Nur für Erwachsenel Altersnachweis: siehe unten! Bestellnr.: D 04 nur 19.98 DM

Who's That Girl?

Ein sexy Puzzle mit vielen hübschen Bildern. Sehr schöne Aufmachung! Nur für Erwach-senel Altersnachweis: siehe unten! Bestellnr.: 8 19 2 Disketten DM 49.90

Pam from California

Diashow of a Supergirl. HAM-Pictures-Demo! Nur für Erwachsenel (Altersnachweis: Kopie von Ausweis/Führerschein) DM 39.98 Bestellor.: B 14 (2 Disketten)

Lovin' Pam

Die Steigerung! Eine Super-Diashow. Nur für Erwachsene! (Altersnachweis: Kopie von Ausweis/Führerschein) Bestellnr.: B 15 (2 Disketten) DM 39.90

Jack the Nipper

Animation. Ein hyperheißes SexyGame! Nur für Erwachsene (Altersangabe: Kopie von Ausweis/Führerschein) Besteller.: B 44 nur DM 49.98

Dia-Shows

Dia-Show I: Topless Topgirls HAM-Pictures of beautiful girls. Nur für Erwachsene. Alters-nachweis: siehe unten! Bestellar .: B 31

Dia-Show III: CoverGirls HAM-Bilder von den schönsten Titelseiten-Girls. Nur für Erwachse-ne. Alteranachweis; siehe unten! Bestellor.: B 33 DM 12.58

Dia-Show V: Big Boobs, HAM-Dia-Show von Girls mit Supermaßen! Nur für Erwachsene! Altersnachweis: siehe unten! Bestellor.: B 35 DM 15.69

Dia-Show VI: Big Boobs 2. HAM-Dia-Show wie oben. Altersnachweis: Siehe untend DM 15.88

Sexy Hexies

Die ObenOhneShow der Supergirls. Ab 16 J. (Altersnachweis: Kopie von Ausweis/Führer-Besteller .: B 03 (2 Disketten)

SummerNightGames

4096-Color-Animation. Ein Partyspiel für 1-4 Freaks + Joystick, Nur für Erwachsene (Al-tersnachweis: Ausweis/Führerschein) Bestellor.: B 16 DM 49.98

StripSlotter 2000

Ein Spielautomat der bei Gewinn Strip-Szenen abspielt. Nur für Erwachsene (Altersnachweis: Kopie von Ausweis/Führerschein) Excellente Animation! Mit Zeitlupe! Bestellnr.: B 07 (2 Disketten) DM 49.90

Miss All Bare America

Ein Game für den Herrenabend. Wählen Sie die schönste "Naked Miss"! Nur für Erwachsene! (Altersnachweis: Kopie von Ausweis/Führer-DM 39.98

Katalog-Diskette

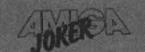
Enthält unser aktuelles Gesamtangebot incl. Farb-Grafiken aus versch. Programmen. Nur für Erwachsenel Alteranachweist Bestellnr.: B 900 1 Diskette 5,-DM

Altersnachweist

Programme, bei denen ein Altersnachweis ver-langt wird, liefern wir nur aus, wenn dieser in Form von einer Kopie des Personalausweises oder Führerscheins der Bestellung beiliegt, oder wenn dieser bereits erbracht wurde!

Bitte Coupon in Blockschrift ausfüllen, ausschneiden und im frankierten Umschlag absenden an:

Ich bestelle:	Ges	amt:	DN
Name:	Straße:	Part of	3 10
PLZ/Wohnort:	Unterschrift:		
Ich bezahle 🗌 per Nach	200000000000000000000000000000000000000	heck liegt b	ei)



COMPUTERALECT

Aschenputteleffekt: Viele Betriebe, die auf EDV umgestellt haben, sind (mangels Sachverstand) nicht in der Lage, das erworbene Computerprogrammihren Erfordernissen anzupassen. Stattdessen passen sie lieber umgekehrt ihre betriebliche Organisation dem chicen (und kostspieligen) neuen Programm an – ebendieses Phänomen bezeichnet man mit dem hübschen Ausdruck "Aschenputteleffekt"!

ASCII: Kurz für "American Standard Code of Information Interchange" – eine Code-Tabelle, die Buchstaben, Ziffern, Symbole etc. mit bestimmten numerischen Werten kennzeichnet. Der Witz dabei: ASCII-Files können auch von Rechnern oder Programmen verarbeitet werden, die sonst untereinander nicht kompatibel sind.

Assembler: Zum einen die Bezeichnung für maschinenorientierte Programmiersprachen, zum anderen auch für ein Programm, das andere Programme in Maschinensprache übersetzt ("assembliert").

Assoziativspeicher: Direktzugriffsspeicher, bei denen der Computer ausnahmsweise nicht nach Adressen, sondern nach bestimmten Inhalten sucht. Viele Datenbanken und das menschliche Gedächtnis arbeiten nach diesem Prinzip (wenn sie arbeiten...).

Asynchronverfahren: Die Einbindung von besonderen Start-Stop-Zeichen ermöglicht auch unterschiedlich schnellen Rechnern (verschiedene Taktrate) z. B. per Datenfernübertragung den unbeschwerten Datenaustausch. Daher wird die Sache sinnigerweise auch "Start-

Stop-Verfahren" genannt.

Atari: Das ist bekanntlich jener Hersteller, der frecherweise einen 16Bit-Rechner namens ST vertreibt, der unserer "Freundin" gar nicht mal sooo unähnlich ist. Naja, so ähnlich auch wieder nicht. Oder doch? Oder wie? Oder was? Oder...

Attribut: "Eigenschaft". Bezeichnet Merkmale von Daten, damit gleichartige Daten auch gleich behandelt werden können – gehört sich schließlich auch so!

Aufhängen: Steckenbleiben eines Programms in einer Programmschleife. Einfacher ausgedrückt: Tschüß Game – hallo Guru!

Auflösung: Untergliederung einer Abbildung in einzelne Bildpunkte (Pixel) bei Bildschirmen und vielen Druckern. Je höher die Auflösung (also je mehr Pixel) desto besser und schärfer ist letztendlich das Bild.

Auftrag: bekannter als "Task". In sich geschlossene Programmeinheit, die vom Rechner abgewickelt wird; können mehrere gleichzeitig bearbeitet werden, spricht man von "Multitasking" (-fähigkeit).

Babbage Charles, 1792 bis 1871, englischer Mathematiker, entwarf die erste programmgesteuerte Rechenmaschine. Das Ding hatte bloß einen Nachteil – es funktionierte nie richtig... Backslash: Nach links geneigter Schrägstrich, der meist für die Herstellung eines (Such-) Pfades verwen-

det wird.

Backup: Sicherheitskopie einer Datei oder Diskette, falls das Original mal den Weg alles Digitalen gehen sollte...

Balkencode: auch Streifencode - die komischen Zebrastreifen, die seit einiger Zeit sämtliche Artikel im Supermarkt verzieren.

BASIC: "Beginners All Purpose Symbolic Instruction Code". Einfache Programmiersprache für Einsteiger. Profi-Soft wird hauptsächlich deshalb nicht in Basic programmiert, weil so erstellte Programme in der Regel nicht recht viel schneller sind als eine Schnecke im Rückwärtsgang.

Batchfile: Eine Textdatei mit der Erweiterung BAT (nicht verwandt und nicht verschwägert mit UBI Softs Game, einer Fledermaus, etc.), die eine Sammlung von DOS-Befehlen enthält. Nach Eingabe des Dateinamens werden diese Befehle der Reihe nach vom Beausgeführt triebssystem ("Batch-Processing" oder Stapelverarbeitung).

Baud:Einheit, die die Übermittlungsgeschwindigkeit (in unserem Fall natürlich für Daten) angibt, 1 Baud = 1 Schritt pro Sekunde. Ganz klar: Je mehr Baud z. B. ein Modem auf die Beine bringt, desto schneller klappt die Datenfernübertragung (DFÜ).

Baumstruktur: Schematische Darstellung der Struktur eines Programms (z. B. einer Datenbank), die zumindestens mit viel Phantasie so ähnlich wie ein auf dem Kopf stehender Baum aussieht.

Befehl: Hier sind Computer den Menschen am ähnlichsten – die haben auch oft keine Lust auf sowas. Vielleicht, wenn man es mal mit Bitten, Flehen und Betteln versuchen würde...?

Benchmark-Verfahren: Testverfahren, um die praktische Leistungsfähigkeit eines Rechners bestimmen und mit der eines anderen Rechners vergleichen zu können. Bereitschaftszeichen: Das munter blinkende Zeichen am Screen, zu dem Kenner seit jeher "Prompt" sagen.

Betriebssystem: Jenes Programm, das den Rechner selbst am Laufen hält (und den Benutzer des öfteren zum Schwitzen bringt).

Bildplatte:Neue Art von Speicher, der optisch abgetastet wird. Ein bekannter Vertreter ist das neue CD-ROM (Compact Disk Read-Only Memory). Noch einfacher: Die Computerversion einer CD.

Bildschirmtext: Das berühmt-berüchtigte Btx, im Prinzip die Verknüpfung von Fernsehen und Telefon zu einem neuen Kommunikationssystem.

Binär: Zweiwertig. Bekannt ist vor allem das binäre Zahlensystem, das nicht auf der 10, sondern der 2 aufgebaut ist (die Grundlage, um sich einem Computer überhaupt verständlich machen zu können).

Biochip: Ein Schaltelement (Chip), das aus organischen Materialien (Eiweißkörper) aufgebaut ist. Praktisch der erste Schritt in Richtung "Neuromancer"...

BIOS: "Basic Input/Output System". So heißt das Ein-Ausgabe-System bei MS-DOS (und CP/M). Na, falls Ihr mal auf einen PC-User trefft...

Bit: "Binary Digit", Binärstelle. Die kleinste Speichereinheit einer EDV-Anlage, die nur die Werte 1 oder 0 enthalten kann (also sozusagen an oder aus).

Bitmap-Grafik: Grafikdarstellung mit Hilfe eines Raster- oder Matrix-Codes (die Bitmap-Brothers wissen sicher noch ein bißchen mehr darüber!).



Der Joker-Index – Alle Tests auf einen Blick!

Die fett gedruckten Programme wurd	den mit einem Hit gekürt.
------------------------------------	---------------------------

		Contract of the last of the la	gedruckten 1		-	_					tuents for	a Dubele
Titel 1st Person Pintali	Ausgabe Se 2/90 23		Titel Escape from the Planet	7/90 6		Rubrik Action	Titel Livingstone II	Ausgabe So 7/90 50		Titel Skidt	Ausgabe Set 7/90 52	e Rubrik Sport
1st Person Pintali 3001 O'Connors Fight	7/90 82	Strategie	European Space Simulator	3/90 5	7	Simulation	Logo	9/90 80	Strategie	Skruit	1/90 65	Action
5th Gear	3/90 25 5/90 49		European Superleague Extase	11/90 3		Sport Strategie	Lords of Doom	10/90 79 11/90 58		Slabs Slayer	10/90 82	Geschicklichkeit Action
688 Attack Sub Adidas Championship Football	9/90 53		Eye of Horus	1/90 1		Geschicklichkeit	Lords of War	4/90 B7	Geschicklichkeit	Siding	4/90 88	Strategie
Adventures	4/90 81		F-19 Stealth Fighter F-29 Retailator	10/90 1 5/90 1		Simulation Simulation	Lost Patrol Lotto Amiga	10/90 48 3/90 65		Snoopy the cool Computergame	3/90 51	Abenteuer
After the War Air Supply	4/90 34 12/90 60		Falcon Mission Disk 2	11/98 4		Simulation	Lotus Turbo Challenge	11/98 27	Sports	Snowstrike	12/90 78	Action
Aladin's Magie Lamp	7/90 86	the state of the state of the	Fallen Angel	1/90 6		Action Sport	M1 Tank Platoon Magic 4	12/90 62		Soldier 2000 Sonic Boom	4/90 51 7/90 81	Action Action
All Dogs go to Heaven All time favourits	9/90 45		Fast Lane Fatal Heritage	10/90 4		Abenteuer	Magic Fly	12/90 70	Action	Space Ace	2/90 14	Verschiedenes
Amiga Toolbox	1/90 61	Anwendung	Federation Quest I	4/90 1		Abenteuer	Magic Seven Magnum 4	4/90 B0 12/90 97		Space Harrier II	4/90 42 4/90 42	Action
Amos Anarchy	10/90 68 10/90 28		Fighter Bomber Final Battle	3/90 1 12/90 5		Simulation Abenteuer	Manchester United	4/90 47		Space Rogue	5/90 28	Verschiedenes
Antago	7/90 35	Strategie	Final Command	7/90 6		Abenteuer	Manhunter 2 - San Francisco Maniac Mansion	9/90 55 2/90 51		Speedboat Assasins Speedrunner	2/90 28 3/90 60	Action Geschicklichkeit
Antheads Apprentice	7/90 15 9/90 61		Final Countdown Fire	4/90 4		Geschicklichkeit Action	Manic Miner	5/90 83		Spell Bound	12/90 31	Geschicklichkei
Aquanaut	4/90 BS	Action	Fire & Brimstone	10/90 8	15	Geschicklichkeit	Manix	12/90 58			4/90 52 11/90 10	Strategie Action
Armada Astale	3/90 59 7/90 28		Fire & Forget II First Contact	12/90 3 5/90 3		Action Action	Mark II Sound Sys. Masterblazer	1/90 60		Spy who loved me Starblade	9/90 41	Abentaver
Asterix Operation Hinkelstein	1/90 35	Verschiedenes	Flimbo's Quest	10/90 5	6	Geschicktichkeit	Master Sound	7/90 67		Star-blaze	2/90 72	Action Action
Astro Marine Corps Atomic Robo-Kid	9/90 B6 12/90 56		Flood Fly Fighter	10/90 5		Geschicklichkeit Action	Matrix Marauders Maspiti Island	10/90 25		Star Breaker Star Flight	2/90 19 2/90 25	Rollenspiel
Atomix	4/90 48		Football Man. World Cup Ed.	9/90 5	2	Sport	Mean Streets	12/90 54	Abentauer	Startrash	3/90 70	Geschicklichkei
Atomino	12/90 29 3/90 59		Footballer II Fred		6	Sport Geschicklichkeit	Microbattle & Fullspeed Midnight Resistance	10/90 82		Stellar Crusade Storm across Europe	1/90 24 10/90 88	Strategie Strategie
Austerlitz Back to the Future II	9/90 16		Full Metal Planete	3/90 5	3	Strategie	Midwinter	5/90 48	Verschiedenes	Street Rod	11/90 41	Verschiedenes
Bad Company	3/90 58		Future Basketball Future Bike		3	Sport Action	Might & Magic II Mindroll	5/90 58 9/90 88	and the second s	Stryx St. Thomas	3/90 28 7/90 44	Action Strategie
Bar Games Barney Bear goes to school	12/90 69 5/90 82		Future Classics	11/90 7		Complision	Money Player Deluce	3/90 62	Simulation	Stundenglas	11/90 44	Abenteuer
BAT	11/90 34	Abenteuer	Future Dreams	4/90 8		Compilation	Monty Python's Mot	12/90 34 4/90 83		Stant Car Racer Subbateo	1/90 11 12/90 79	Sport Verschiedenes
Battle Command Battlemaster	11/90 14		Future Sport Future Wars		6	Action Abenteuer	Moonblaster	10/90 42	Action	Sanny Shine a.t. tunny Side	9/90 49	Abenteuer
Berlin East vs. West	2/90 61	Abenteuer	Galaxy Force	1/90 2	2	Action	Moonwalker	2/90 18			3/90 14 2/90 17	Sport Geschicklichke
Beverly Hills Cop Big Business	2/90 12 12/90 16		Gates of Jambala Ghostbusters II		9	Geschicklichkeit Action	Mr. Do Run Run Murder	10/90 86		Super Putty Super Wonderboy in	210 17	uescricultrici
Black Tiger	5/90 61		Ghosts 'n' Goblins	9/90 4	4	Action	My Funny Mars	1/90 68	Strategie	Monsterland	1/90 13	Geschicklichke
Block Out	1/90 14	Strategie	Ghouls 'n' Ghosts		14	Geschicklichkeit Compliation	Necronom Neuromacer	5/90 33 18/90 48	Control of the Contro	Supremacy Switchblade	12/90 80 2/90 28	Strategie Geschicklichke
Bloodwych Data Vol.1 Blue Angel 69	3/90 38 1/90 17		Giants Gin & Cribbage King		14	Verschiedenes	Never Mind	1/90 34	Strategie	Sword of Aragon	9/90 54	Strategie
Blue Angels	7/90 27	Simulation	Globulus	12/90 6	00	Geschicklichkeit Strategie	New York Warriors	7/90 10	and the second second second second	Table Termis Take 'em Out	2/90 23 2/90 67	Sport Action
Bodo ligner's Soccer Bomber Bob	2/90 56		Gold of the Americas Gold of the Aztecs		19	Strategie Action	Nightbreed Nightbreed	11/90 3		Team Yankee	12/90 30	Simulation
Borodino	2/90 60	Strategie	Gold of the Realm	5/90 E	52	Abenteuer	Nighthunter	12/90 8		Teenage Mutant Minja Turtles	4/90 34	Action
Börsenfieber Bride of the Robot	3/90 61 2/90 68		Grand National Gravity	4/90 4 7/90 5	14	Sport Verschiedenes	Ninja Spirit Ninja Warriors	7/90 4/ 2/90 5/		Tennis Cup Terry's Big Adventure	5/90 64 1/90 50	Sport Geschicklichke
Bubble Plus	7/90 80		Great Courts 2	12/90 1	8	Sport	Nitro Boost Challenge	4/90 8	Geschicklichkeit	TEMX	4/90 67	Anwendung
Budokan	5/90 80		Gremins 2 Gridinani		16	Action Strategie	North Sea Inferno Nuclear War	3/90 1: 4/90 4		The Cycles The immortal	1/90 12	Sport Abenteuer
Cabal Cadaver	3/90 11 12/90 41	**	Guardian Angel		52	Action	Oliver & Compagnie	3/90 6	Geschicklichkeit	The Jetsons	4/90 49	Abenteuer
Captive	12/90 21		Hammerfist		15	Abenteuer	Omega Onslaught	4/90 6 2/90 5		The Plague The Punisher	9/90 34	Action Action
Carmon San Diego Castle Master	9/90 6 7/90 30		Hardball II Hard Drivin'		10	Sport Sport	Oceps Up	10/90 3		The third Courier	7/90 48	Rollenspiel
Century	11/90 60	Geschicklichkeit	Harley Davidson	10/90 8	35	Sport	Operation Stealth	10/90 1		The Toyottes The Untouchables	7/90 84 1/90 37	
Chambers of Shaolin Champions of Krynn	9/90 3/		H.A.T.E Heavy Metal		26 37	Action Action	Operation Thunderbolt Oriental Games	2/90 1: 11/90 8:		Their finest Hour	7/90 55	Simulation
Chase H.Q.	1/90 10		Hellraider	4/90 5	50	Action	Othello Killer	3/90 2	3 Strategie	Theme Park Mystery	7/90 9	
Chessplayer 2150	2/90 2/ 3/90 17		Hero's Quest Heroes		42 95	Abenteuer Compliation	Outlands Overlander	2/90 7 3/90 1		Thrill Time Platinium Thunderstrike	4/90 81 10/90 83	
Chicago 90 Chinese Chess	9/90 6		Highlights	4/90 8	80	Compilation	Overrun	11/90 8	S Strategie	Tie Break	4/90 35	Sport
Chrono Quest II	7/90 5		Highway Patrol II Hollywood Collection		43 16	Geschicklichkeit Compilation	P 47 Paradroid 90	4/90 8 11/90 5		Time Time Machine	2/90 58 10/90 18	Abenteuer Geschicklichke
Cloud Kingdoms Cluedo Master Detective	5/90 8 3/90 6		Horse Racing		34	Veschiedenes	Paris Dakar 90	5/90 5	5 Sport	Time Soldier	9/90 54	Action
Codename: Iceman	10/90 5	Abenteuer	Hot Rod		56	Sport	Pictionary Date of Div	1/90 2		TNT Tom and the Ghost	12/90 97	Compilation Geschicklichke
Colonel's Bequest	10/90 6		Hound of Shadow Hoyle Book of Games		54 48	Abenteuer Verschiedenes	Pick'n Pile Pintall Magic	12/90 5 3/90 2			1/90 18	
Calony	5/90 8	Abenteuer	Imperium	10/90 8	54	Verschiedenes	Pipe Mania	3/90 2	STATE OF THE PARTY	Torvak the Warrior Tower of Babel	12/90 14	
Colorado	5/90 3 7/90 8		Impossamole Indianapolis 500		82 77	Geschicklichkeit Sport	Piratesi Planet of Lust	7/90 4 1/90 2	PROPERTY AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE PAR	Treasure Island Dizzy	7/96 79 4/90 84	Strategie Geschicklichke
Coloris Combo Racer	4/90 3		Infestation	4/90	14	Verschiedenes	Player Manager	5/90 7	§ Sport	Treasure Trap	9/90 81	Abenteuer
Count Duckula	12/90 4		Inspector Griffu Intact		80 42	Abenteuer Action	Platting Police Quest II	10/90 6		Triad I 4 Triad I	/90 79 4/90 79	Compilation Compilation
Conqueror Corgoests of Comelot	3/90 6 18/90 5		International 3D-Tennis		18	Sport	Pool of Radiance	11/90 5	5 Abenteuer	Triplepack	4/90 80	Compilation
Continental Circus	1/90 1		International Arcade Action		96	Compliation	Powerboat USA Power Drift	10/90 B		True Trick Turboprint Prof.	5/90 47 5/90 66	Strategie Anwendung
Corporation Crack Down	7/90 S		International Soccer Challenge International Wrestling		42 56	Sport Sport	Powermanger	12/90 1		Turbo Out Run	1/90 10	Sport
Cricket Captain	12/90 7	Sport	Interphase	1/90	23	Verschiedenes	Power up	12/90 9		Turrican Tusker	5/90 16 10/90 84	
Crossbow Cyberball	5/90 8 9/90 8		invest Iron Lord		12 43	Simulation Verschiedenes	Premier Collection II Premier Collection II	4/90 7 4/90 8	The state of the s	TV Sports Baskethall	4/90 12	Sport
Damocles	9/90 1	Verschiedenes	Ishido	12/90 1	52	Strategie	Prince	2/90 6	0 Strategie	Typhoon Thompson	2/90 74	Geschicklichke
Dan Dure III	7/90 6 1/90 6		Island of lost Hope Italia 1990		50 62	Abenteuer Sport	Professor Moriarti Projectyle	11/90 8 9/90 8		Ultimate Darts U.N. Squadron	1/90 58	
Danger Castle Darius Plus	1/90 5	Action .	Italia 90	7/90	10	Sport	Prosoccer 2190	12/90 5	6 Sport	Unreal	9/98 14	Action
Dark Century	9/90 8		Italy 90 It Came From The Depart		52 42	Sport Verschiedenes	Pursuit to Earth Ra	4/90 8 10/90 2		U.S.S John Young Vaxine	4/90 45 11/90 64	Simulation Geschicklichk
Dark Fusion Das Haus	2/90 2 9/90 8		It Came From The Desert Ivanhoe		63	Action	Rainbow Islands	1/90 3	3 Geschicklichke	it Venus	4/90 11	Action
Das Magazin	7/90 8	Simulation	Jocky Wison's Darts	11/90	64	Sport Searchishilishkeit	Rainbow Warrior	2/90 7		Viking Child Viruscope	11/90 87 10/90 67	Action Anwendung
Day of the Viper Days of Thunder	2/90 7 11/90 5		Jumping Jack Son Kaiser		34 57	Geschicklichkeit Strategie	Ranx Red Storm Rising	10/90 4		Voodoo Nightmare	11/90 65	Geschicklichke
Defenders of the Earth	9/90 8	/ Action	Keef the Thief	1/90	57	Rollenspiel	Regnum	3/90 6	0 Strategie	Vipritex	4/90 54 7/90 28	
Deluxe Strip Poker Deluxe Video III	3/90 3 2/90 6		Kelly X Kenny Daiglish Soccer		70 59	Action Sport	Resolution 101 Rick Dangerous 2	9/90 5		Warhead t Warp	2/90 70	
Demon's Tomb	4/90 5	Abenteuer	Khalaan -	7/90	18	Strategie	Rings of Medusa	3/90 7	2 Strategie	Web of Terror	10/90 83	Action
Dino Wars	10/90 1		Kick Off 2 Kid Gloves		52 48	Sport Geschicklichkeit	Risk Ritter	5/90 8 7/90 8		Weird Dreams West Phaser	1/90 44 2/90 42	
Dogs of War Domination	1/90 2 7/90 6		Killing Game Show	11/90	61	Action	Rock Star ate my Hamster	5/90 4	4 Strategie	Wheels of Fire	12/90 97	Compilation
Double Dragon II	2/90 3	5 Action	Kind of Magic 2	12/90	96	Compilation	Rody & Mastico	9/90 8		Wild Life Wild Streets	7/90 45 3/90 9	Action Action
Drachen von Laas Dragenflight	5/90 4 7/98 1		King's Quest IV King's Quest Triplepack		50 79	Abenteuer Compilation	Rorke's Drift Rotor	4/90 5		Wild West World	11/90 50	Simulation
Dragon Force	9/90 6	4 Strategie	Klax	5/90	34	Geschicklichkeit	Rotox	9/90 5	0 Action	Window Wizard	3/90 16	
Dragon Spirit Dragons Breath	1/90 5 3/98 4		Knight Force Knights of the Crystallion		12 52	Action Verschiedenes	Satari Guns Saint Dragon		5 Action 8 Action	Windwalker Wings	3/90 34 9/90 10	
Dragons Breath Dragons Lair II	5/90 1	4 Action	Kreuz As "Poker"	1/90	52	Verschiedenes	Sarakon	10/90 1	8 Strategie	Wings of Death	11/90 73	Action
Dragons of Flame	2/90 7		Krymini Koveten Een		87 62	Strategie Geschicklichkeit	SAS Combat Satan	5/90 8	0 Action 8 Action	Winners! Wipe Out	4/90 80 9/90 84	
Dragonstrike Drakkben	12/90 7 2/90 1		Krypton Egg Last Ninja II		80	Action	Scapeghost	1/90 2	5 Abentouer	World Boxing Manager	5/90 51	Sport
Dr. Doom's Revenge	2/90 3	3 Action	Leavin' Teramis	7/90	86	Action	Scramble Spirits	4/90 1 11/90 8	and the second second second	World Cup Year 90 World Soccer	9/90 53 11/98 53	
	3/90 3 4/90 6		Legend of Faorphail Legend of the Lost		10 58	Rollenspiel Action	Second Front Second World		8 Strategie 8 Strategie	X-Det	2/93 9	Action
			Leisure Suit Larry II	1/90	36	Abenteuer	Shadow of the Beast II	10/90 1	4 Action	Xenomorph	5/90 42	
Dr. Plummets House of Flux Dungeon Quest	4/90 8			7.00	40%		Shadow Warriors	10/90 6	1 Action	Xenophobe	1/90 67	Action
Dr. Plummets House of Flux Dungson Quest Dynasty Wars	9/90 3	3 Action	Leisure Suit Larry III		49 60	Abenteuer Strategie			a many to the second	Xiphas	11/90 54	Verschiedenes
Dr. Plummets House of Flux Dungeon Quest		3 Action 6 Action	Lettrix It Light Corridor	11/90 12/90	60 70	Strategie Geschicklichkeit	Sherman M4 Shockwave	9/90 8 10/90 3	0 Simulation 6 Action	Xiphos Yogi's Great Escape	11/90 54 11/90 83	Geschicklichke
Dr. Plummets House of Flux Dungeon Quest Dynasty Wars Dyter 07	9/90 3 2/90 1	3 Action 6 Action 8 Geschicklichkei 2 Geschicklichkeit	Lettrix It Light Corridor	11/90	60 70 80	Strategie	Sherman M4	9/90 8	0 Simulation 8 Action 0 Anwendung	Xiphas	11/90 54	Geschicklichke Geschicklichke

HAM



Über die Amiga 90 mag man denken, was man will, eines aber wird jeder bestätigen, der dort war: Die Messe war ein Erlebnis! Für die Aussteller vielleicht sogar noch mehr als für die Besucher. Und für eine Frau unter lauter Männern schon überhaupt . . .

Da stand ich also an uuserem schnuckeligen Stand und kam mir vor wie der letzte Dinosaurier: Wohin das Auge blickte, Menschen, Menschen, Menschen - bei genauerem Hinsehen waren's aber durch die Bank männliche Vertreter der Gattung! Gut, ein paar Messehostessen adrette drehten ihre Runden, die Produkt- und Pressemanager der Softwarefirmen waren auch überwiegend weiblich, und etliche gestreßte Mütter versuchten ihre Sprößlinge nach stundenlanger Wanderschaft endlich zum Heimgehen zu überreden. Aber wo waren die "richtigen" Amigianerinnen? Wo waren die emanzipierten Computer-Ladies, wo die interessierten Girls? Langsam aber sicher komme ich zu der Überzeugung, daß es sie gar nicht gibt. Sicher, von Berufs wegen müssen sich sehr viele Frauen mit dem Computer auseinandersetzen (man denke z.B. nur an Sekretärinnen), und vereinzelt mag auch das eine oder andere Mädel die "Freundin" zur Freundin auserkoren haben, aber die Tage in Köln zeigten deutlich, daß es sich dabei um eine vom Aussterben bedrohte Spezies handelt. Eigentlich unverständlich, da mir doch Monat für Monat weibliche Amiga-Fans schreiben - zwar handelt es sich dabei nun nicht gerade um wahre Heerscharen, aber immerhin. Interessant ist in diesem Zusammenhang, daß mir viele männliche Amigianer geschrieben haben, ihnen wäre der eklatante Damen-Mangel auf der Amiga-Show ebenfalls aufgefallen. Ja, sogar Leute.

von denen man eigentlich annehmen könnte, sie hät- tun hat - mögen sie noch so ten sich ausschließlich für die neue Hard & Soft interessiert, haben's also bemerkt. Das will doch was heißen, oder?

Nun will ich aber nicht verschweigen, daß so eine "Sonderstellung" durchaus auch ihre Vorzüge hat. So lersicht) verdeutlicht: Wähviele besonders nette Komplimente wie in diesen paar Messetagen, bekomme ich sonst das ganze Jahr über nicht zu hören! Freilich bin ich in dieser Hinsicht auch nicht sonderlich verwöhnt; daß meine Jungs hier in der Redaktion doch sehr viel mehr von Spielen als vom galanten Umgang mit der Damenwelt verstehen, ist ja hinreichend bekannt (und auch ganz gut so, stellt Euch mal vor, es wäre umgekehrt!). Auch was das Arbeiten betrifft, bin ich nicht verwöhnt und sah dem gro-Ben Messerummel daher recht gelassen entgegen. Pustekuchen! So unbestreitbar nett es war, mal einige von Euch persönlich kennenzulernen, so unbestreitbar zählt auch meine Zeit in Köln zur stressigsten, die ich jemals (mit-) erleben durfte! Und ausnahmsweise kann ich dafür noch nichtmal meinen lieben Herren Kollegen (oder noch besser, meinem Göttergatten) den Schwarzen Peter unterjubeln. Klar, zum Kaffeekochen wurde ich natürlich auch hier wieder verdonnert, aber das ist nicht das hüpfende Komma (oder war's springende der Punkt?). Tatsache ist: Wenn einem nahezu 70.000 Menschen auf nur drei Tage verteilt begegnen, dann ist das ganz etwas anderes, als

wenn man es nur mit fünf zu anstrengend sein ...

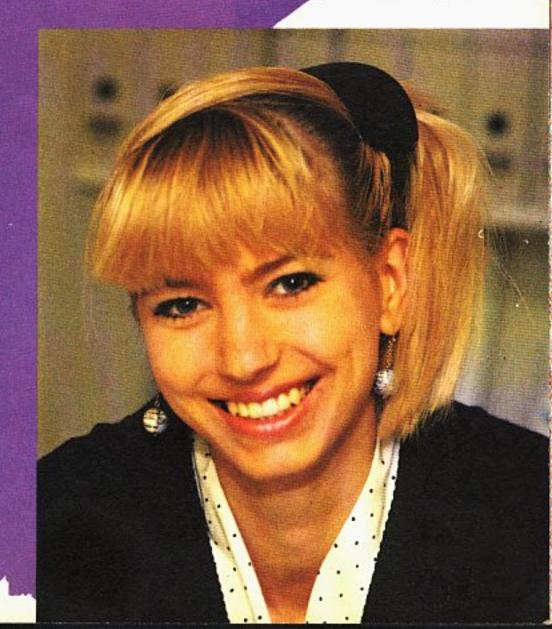
Wer in Köln war, das Gedrängel also live erlebt hat, weiß, wovon ich spreche. Allen anderen sei an einem kleinen Beispiel der Trubel und die Hektik solch einer Veranstaltung (aus Ausstelrend der ganzen Messe fand ich nicht ein einziges Mal die Zeit, eine Runde mit dem tollen Out Run Automaten zu drehen, den wir dabeihatten. Dabei wäre ich so gerne auch mal in dem "Schleudersitz" gesessen! Oops, fast hätte ich mein Stichwort für die Verlosung verpaßt. Hier also die Frage des Monats: Auf die Amiga 90 kamen, wie gesagt, nicht ganz 70.000 Besucher - wieviele waren es tatsächlich? Wer das vorliegende Heft aufmerksam liest, dem sollte

die Antwort nicht schwerfallen. Schickt sie uns einfach auf einer Postkarte, und schon nehmt Ihr an der Verlosung von fünf brandheißen Games teil! Hier die Adresse:

Joker Verlag Girl-Seite Untere Parkstr. 67 D-8013 Haar

Zum Mitmachen sind natürlich Jungs und Mädels gleichermaßen herzlich eingeladen. Auf die Amiga 91 lade ich hiermit nur die Mädels ein - Ihr Jungs kommt sowieso. Und es wäre doch toll, wenn diese Seite in einem Jahr das unglaublich Aufkommen Frauen auf der Messe zum Thema hätte, nicht wahr? Meint jedenfalls

Eure Brigitta





Weil wir zugegebenermaßen selber schon ein bißchen durcheinandergekommen sind, welches AD&D-Game da nun der Nachläufer von welchem Vorfolger ist, lassen wir die chronologische Einordnung jetzt einfach bleiben. Sollen sich doch die Geschichtsforscher

darum kümmern...





An Monstern berrscht natürlich auch hier kein Mangel!



Na, dann kämpfen wir halt wieder mal

Der Amiga Joker meint: Curse of the Azure Bonds ist wieder mal AD&D in Reinkultur!

Deshalb sei auch nur ganz vorsichtig angemerkt, daß Curse of the Azure Bonds aus der "Forgotten Realms"-Serie stammt, die ihrerseits auf dem bekannten AD&D-System beruht. Das Game ist daher auch nach dem gleichen Muster gestrickt wie "Hillsfar" und "Pool of Radiance".

Losgehn tut's diesmal in einem Gasthaus, wo unsere Helden eines Morgens mit schwerem aber leerem Kopf erwachen. Außerdem weisen ihre Unterarme jeweils fünf hübsche, blaue Tätowierungen mit verschiedenen Symbolen auf. Jeder denkt natürlich sofort, die Jungs waren gestern erst einen saufen und anschlie-

AZIRE RODIS

Bend im Tattoo-Studio. Stimmt garnicht, die Ärmsten wurden verflucht und stehen jetzt im Bann von fünf bösen Mächten! Problem erkannt, Gefahr aber noch längst nicht gebannt: Bis man Bannmale samt Fluch wieder los ist, steht dem "Dirigenten" vor dem Monitor so einiges bevor . . . Was hat Curse of the Azure Bonds an spieltechnischen Neuerungen zu bieten? Nun. neue Helden starten jetzt direkt im fünften (Erfahrungs-) Level: dementsprechend stärker geworden sind damit allerdings auch die Gegner, von denen es viele bekannte und einige unbekannte gibt. Wer noch ein paar Helden aus "Hillsfar" oder "Pool of Radiance" übrig hat, kann diese ebenfalls verwenden. Schließlich ist es für menschliche Charaktere jetzt erstmals möglich, im Laufe ihres Abenteurerlebens die Klasse zu wechseln und sich auf diese Weise zu einer gigantischen Kampfmaschine zu mausern (z.B. Paladin & Zauberer).

Die Präsentation des Spiels ist allerdings die gleiche wie bei den Vorgängern (oder "Champions Krynn" - ätsch!) und sieht halt immer noch mehr nach C 64 als nach Amiga aus. Das gilt für die Grafik ebenso wie für die raren Soundeffekte, vor allem aber für die Handhabung: Nach wie vor muß man sich mühsam durch die Menüs quälen. Trotz der vorhandenen Maussteuerung empfiehlt sich die Eingabe per Tastatur, aber das ist natürlich auch Geschmackssache. Dringend anzuraten ist allerdings, daß man seine Mannen im Kampf selbst steuert - sonst kann es schon mal vorkommen, daß der Computer die eigenen Leute attackiert! Ansonsten gehört das Kampfsystem aber mit zum Besten, was das Spiel zu bieten hat, und weist etliche Variationsmöglichkeiten auf (wenn nur das Sichtfeld ein bißchen größer wäre...).

Leider hat sich auch hinsichtlich des Grundkonzepts wenig geändert, immer noch wird viel gekämpft, aber kaum getüftelt; immer noch ist der Spieler auf einen relativ starren Handlungsrahmen angewiesen. Aber echte AD&D-Fans können und wollen damit leben, sie werden Curse of the Azure Bonds auch sicher nicht verübeln, daß es wenig Neues und viel Altbekanntes in der gewohnten Verpackung auf den Screen bringt. (wh)



Curse of the Azure Bonds

Grafik: 62% Sound: 33% Handhabung: 62% Spielidee: 72% 77% Dauerspaß: Preis/Leistung: 67% Red. Urteil: 74% Für Fortgeschrittene Preis: ca. 89,- DM Hersteller: SSI Bezug: International Software

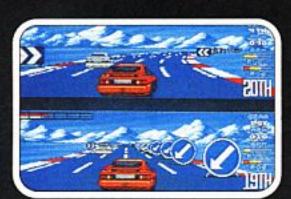
Spezialität: Komplett in englisch, zwei Disketten, HD-Installation möglich, (nur) Codewheel-Abfrage.

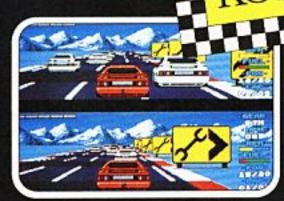


LOTUSESPRIT

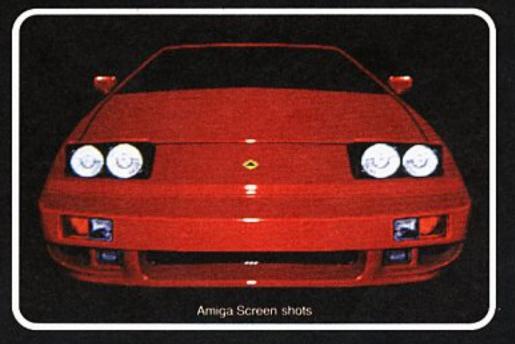
THEBO CHALLENGE













"Hauptsache bei einem Rennspiel ist und bleibt die Geschwindigkeit, und hier stellt Esprit Turbo Challenge alles in den Schatten, was bisher über einen Amiga-Bildschirm »kroch«. Ein wenig schneller und selbst Nicki Lauda würde verzweifeln." meint die Redaktion des AMIGA MAGAZINS 12/90 (10,1 von 12)

- · 2-Spieler-Option
- · 32 verschiedene Rennstrecken
- viele Hindernisse



Gremlin Graphics Software Ltd.,



Ein genehmigtes und lizenziertes Produkt von Group Lotus plc

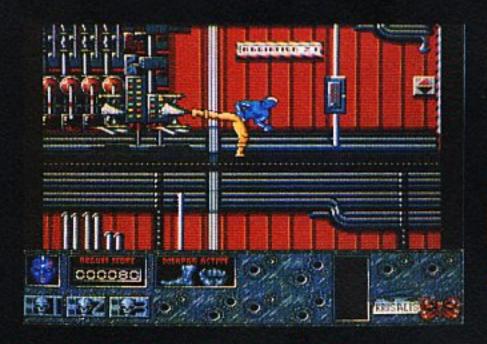


"Der Lotus hängt die Rennspiel-Konkurrenz ganz locker ab!" Carsten Borgmeier/AMIGA JOKER (86%)

Erhältlich für Amiga, Atari ST und C 64.



Das relevante Programm



Der Amiga Joker meint: Rogue Trooper ist vorbehaltlos zu empfehlen!

Er ist der letzte GI - der einzige Überlebende der "Genetic Infantry". Diese Einheit war eigens für den Kriegseinsatz unter verschärften Weltraumbedingungen gezüchtet worden, doch ihr erster Einsatz war auch schon ihr letzter. Ein Verräter hatte sie in eine tödliche Falle gelockt . . .

Es versteht sich von selbst, daß es hier nur darum gehen kann, den Verräter zur Strecke zu bringen. Was nicht so ganz einfach ist, weil sich der Kerl am Ende des vierten Levels versteckt hat - und da muß man erst mal hinkommen! Als erstes ist Sammeln & Ballern angesagt: Der Rogue Trooper muß sich mit Händen, Füßen und Gewehren seiner blauen Haut erwehren, während er ein Gebäude voller Plattformen nach Bio-Chips absucht. Ist dieser Abschnitt bezwungen, düst unser digitaler Mohikaner mit einem Fluggerät über eine schnell scrollende Ebene und ballert solange auf die heransausenden Gegner, bis er ein bestimmtes Raumschiff heruntergeholt hat. Im dritten Level wartet dann ein Alptraum auf ihn und im letzten eine logische Knobelei.

In aller Regel kommt nichts

Vernünftiges dabei heraus, wenn ein Game aus den Elementen so unterschiedlicher Genres zusammengepuzzelt wird - Rogue Trooper ist da eine rühmliche Ausnahme. Das Spieldesign ist hervorragend geglückt, das Gameplay fesselnd (man will gewinnen, und man kann gewinnen) und die technische Umsetzung ausgezeichnet. Von Kleinigkeiten einmal abgesehen (z. B. die merkwürdige Animation des Spielersprites), ist diese Comic-Versoftung wirklich in jeder Hinsicht gelungen! (H. W. Raabe)



Rogue Trooper

Grafik: 74% 80% Sound: 86% Handhabung: Spielidee: 71% Dauerspaß: 83% Preis/Leistung: 77% Red. Urteil: 83% Für Fortgeschrittene Preis: ca. 84,- DM Hersteller: Krisalis Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Sehr gute deutsche Anleitung plus 60seitiger Comic in englisch. Wichtig: Gesamte Peripherie abstöpseln, sonst gibt's Probleme!





Französische Programmierer sind schon merkwürdige Gesellen: Einmal beglücken sie uns mit Supergames wie "Unreal" oder "B.A.T.", das andere Mal produzieren sie dafür wieder einen so unglaublichen Mist, daß man es kaum fassen kann, was sich da auf dem Bildschirm abspielt!

Die Hauptdarstellerin in diesem stupiden Ballerspiel ist eine verwunschene Göttin, die von ihren männlichen Kollegen (zur Strafe) in einen Albatros verwandelt wurde. Jetzt muß das Vögelchen durch drei horizontal scrollende Landschaften flattern, die jeweils in zwölf Spielabschnitte unterteilt sind: Zuerst geht's übers Gebirge, dann folgt eine Schneelandschaft schließlich noch eine Fantasywelt. Am Ende jedes Abschnitts wartet eine riesige Statue mit einem Extrawaffensymbol - einsammeln, und schon hat der Piepmatz einen besseren Schutzschild oder Extrafeuer.

Das "Problem" bei der Sache: Die einzelnen Hintergründe unterscheiden sich optisch überhaupt nicht voneinander, lediglich die heranfliegenden Objekte sind jeweils etwas anders! Mal handelt es sich um rotierende Weltkugeln, mal um Blitze oder irgendetwas Ähnliches. Innerhalb eines

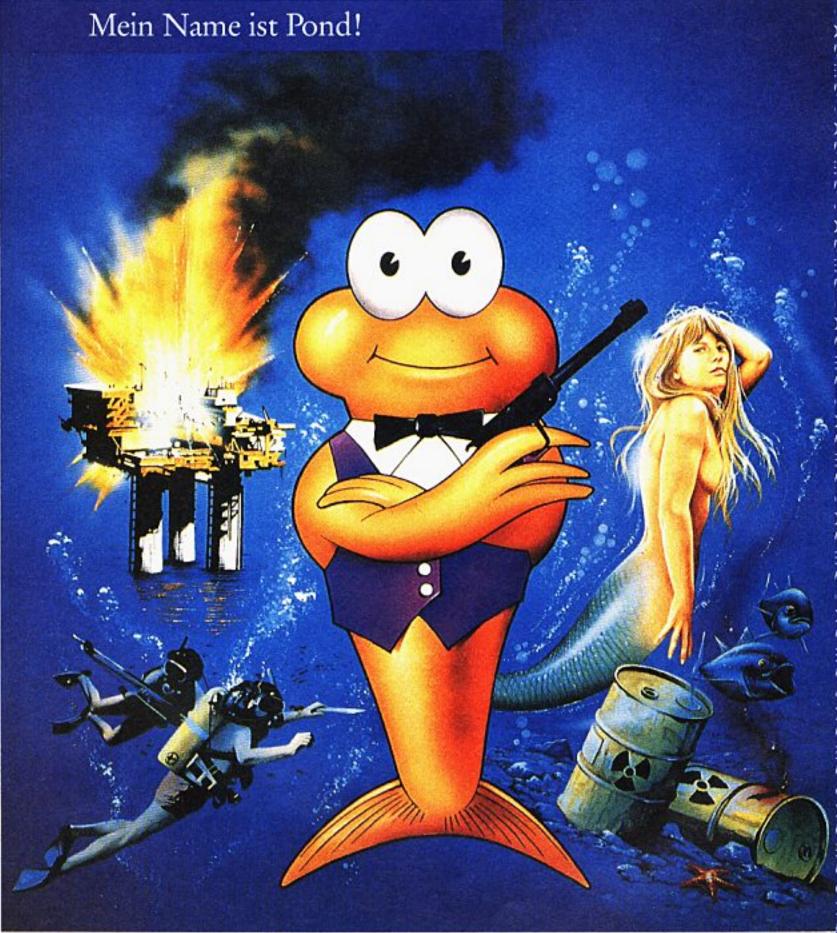
Spielabschnitts tauchen aber immer bloß dieselben Objekte auf, um das arme Vögelchen in ausgesprochen unfairen Formationen anzugreifen. Zur grafischen Langeweile und dem extrem hohen Schwierigkeitsgrad gesellt sich dann noch eine träg ansprechende Steuerung, womit der Spielspaß endgültig begraben ist. Einziger Lichtblick: die wohlklingende Begleitmusik. Kein Wunder, wenn man sich bei Rushware noch nicht ganz sicher ist, ob das triste Ballertrauma ins Angebot aufgenommen werden soll . . . (C. Borgmeier)



S	0	p	h	e	li	e	
		_					

Grafik: 42% Sound: 63% Handhabung: 34% Spielidee: 21% Dauerspaß: 18% Red. Urteil: 19% Für Experten Preis: noch offen Hersteller: New Deal Bezug: noch offen

Spezialität: Drei Continues. Trefferpunkte werden seltsamerweise nicht gezählt.



James Pond spielt die Hauptrolle in dem feuchten Arcade-Adventure von Millennium.
Als erstklassiger Unterwasser-Agent ist ihm natürlich kein Auftrag zu schlüpfrig. Ach ja: Ähnlichkeiten mit 007 sind natürlich nur rein zufällig — immerhin handelt es sich bei James um einen Fisch, und zwar um einen sehr attraktiven. Jetzt gibt's ihn frisch auf Amiga und Atari ST. Einfach göttlich!







SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SC ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SC 'ARE UNITED SOFTW : UNITED SOFTWARE 'ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SC 'ARE UNITED SOFTW : UNITED SOFTWARE 'ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SO 'ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE 'ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SO 'ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED DETWARE UNITED SC 'ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE 'ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED DETWARE UNITED SC 'ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE 'ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SC 'ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE 'ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SC 'ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE 'ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SC 'ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE 'ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SC ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED DETWARE UNITED SC ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SC ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SC ARE UNITED SOFTW **UNITED SOFTWARE** ARE UNITED SOFTW United Parket

C DIVITED SOLLIN

UNITED SOFTWARE
VARE UNITED SOFTWARE
SOFTWARE UNITED
DETWARE UNITED SOFTWARE UNITED SOFTWARE UNITED SOFTW





Der Amiga Joker meint: James Pond ist der ungekrönte König der Tiefsee-Agenten!

Immer wenn unter Wasser gerade mal wieder ein Geheimagent gebraucht wird, tritt er in Aktion – James Pond, die zarteste Versuchung, seit es Tiefseefische gibt!

Millenniums Actionspiel ist eine comichafte Satire auf den englischen Vorzeige-Spion James Bond. Top gestylt und im schnieken Anzug schwimmt der schuppige Held durch farbenfrohe Unterwasserlandschaften und erledigt mit professioneller Gründlichkeit seine (zwölf) Missionen. Im ersten Level muß Pond beispielsweise Hummer befreien, die irgendein Bösewicht in rostigen Käfigen gefangenhält. Der Held der Sieben Meere sammelt dazu goldene Schlüssel ein, schwimmt damit zu einem Käfig und schwupp - schon ist der Hummer frei und das Punktekonto voller. Ein bißchen schwieriger, als es sich hier anhört, ist die Sache allerdings schon: Kollisionen mit anderen Meeresbewohnern kosten Lebensenergie, und wenn sich Pond zu lange über der Wasseroberfläche aufhält (z.B. auf einer der Plattform-Inseln), kommt er eine Überdosis Sauerstoff und segnet das Zeitliche. Unter Wasser ist Pond bewaffnet: Er kann Luftblasen verschießen und sich damit aufdringliche Fische vom Leib halten. Wenn er die Bläschen selbst berührt, gibt's dafür (meistens) Punkteboni, zusätzliche Zeit oder Extrawaffen. Suchen, Sammeln und Knobeln - all das ist nicht neu, aber hier wird es mal äußerst witzig präsentiert. Dazu versüßen flüssige Animationen, hinreißend gemalte Sprites, butterweiches Scrolling und nicht zuletzt eine ausgezeichnete Spielbarkeit das Agentenleben. Gut getaucht, James! (C. Borgmeier)

James Pond

80%
75%
80%
52%
78%
76%
78%
M
ennium
onal

Spezialität: Wahlweise Musik oder FX, Anleitung in deutsch, Highscores werden nicht gesaved. Haltet die Augen nach Bonusstages offen!





Unübersehbar, daß Ocean hier versucht hat, auf den Spuren von Domarks James Bond-Reihe zu wandeln: Genau wie die Abenteuer der berüchtigten Doppelnull, besteht auch dieses Spiel aus einer Aneinanderreihung verschiedener Actionszenen.

Schade, im Gegensatz zu den meisten Bond-Games verbreitet Oceans Umsetzung des gleichnamigen Data East-Automaten nur gepflegte Langeweile. Hauptgrund: Die ganze Angelegenheit ist viel zu leicht! Im ersten Level etwa hüpft unser smarter Spion aus dem Flugzeug und schießt, während er so runtersegelt, feindliche Fallschirmspringer ab. Um hier ein Bildschirmleben zu verlieren, muß man sich schon ganz besonders dämlich anstellen - das gilt auch für zirka sechsjährige Actionneulinge! Aber auch der zweite Level ist um keinen Deut schwieriger: Von beiden Seiten kommen da (nett gezeichnete) Gangster angelaufen, die mit Handgranaten um sich werfen und mit ihrer Wumme ballern; manchmal erscheinen dazu noch bissige Hunde auf der Bildfläche. Hierbrauchtman einfach bloß den Joystick schnell hin- und herzubewegen und dabei ständig den
Feuerknopf zu drücken;
schonerwischt man automatischalle Gegner-gähn! Und
genauso geht's in den nächsten Leveln weiter, dank des
lachhaft niedrigen Schwierigkeitsgrades (und der drei
Continues) können Actionprofis Sly Spy ohne weiteres
gleich beim ersten Anlauf
durchspielen.

Traurig, aber wahr: Dieses Gameisteineechte Schlafpille! Was hilft es da, daß die (kunterbunte) Grafik hübsch gezeichnet ist und die Sounds recht passabel klingen? Bloß für eine gelungene Aufmachung 85 Mäuse über den Ladentisch schieben – nee, danke! (C. Borgmeier)



огу ору	
Grafik:	76%
Sound:	66%
Handhabung:	70%
Spielidee:	51%
Dauerspaß:	19%
Preis/Leistung:	22%
Red. Urteil:	24%
THE RESERVE OF THE PARTY OF THE	

Für Anfänger Preis: ca. 85,- DM Hersteller: Ocean Bezug: Bomico

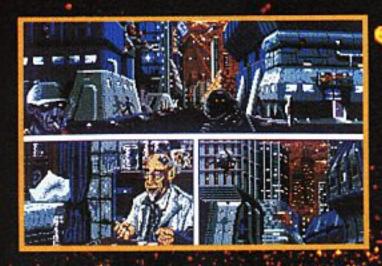
Spezialität: Zwei Disketten, Highscores werden nicht gesaved, wahlweise Musik oder FX.





Die Erde, im 22. Jahrhundert

Sie sind vom BAT (Bureau of Astral Troubleshooters) beauftragt worden das verrückt gewordene Genie Vrangor aufzuspüren und Ruhe und Ordnung auf dem Planeten Selenia wieder herz stellen.



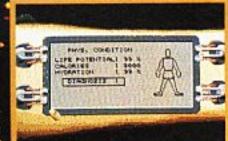
Nehmen Sie teil am Leben verschiedener Charaktere und erkunden Sie, in diesem spannenden interaktiven Rollenspiel, die erstaunliche Stadt Terrapolis.





Seuern Sie den DRAG, einen besonderen Flugsimulator und fliegen Sie durch eindrucksvolle 3D Grafiken.

kernen Sie mit dem BOB, einem programmierbaren, in Ihrem Arm implantierten Computer umzugehen.



VERTRIEB: RUSHWARE Bruchweg 128-132 D-4044 KAARST 2 Karasoft - Thali AG

ROLE PLAYING ADVENTURE



Erforschen Sie mehr als 1000 verschiedene

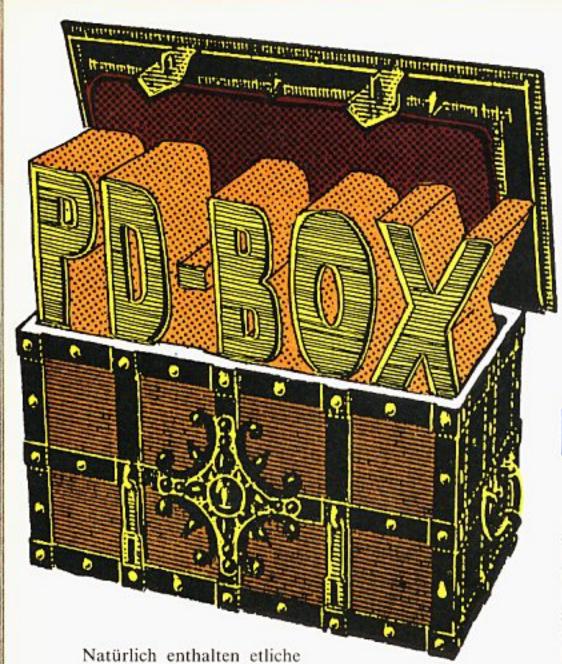
Ortschaften und lernen Sie die Kreaturen
von sieben verschiedenen Rassen kennen.

Lassen Sie sich in eine futuristiche Atmosphäre mit hervorragenden Grafiken und Sounds versetzen



UBI SOFT

Entertainment Software



der jüngst erschienenen Disks bereits Bekanntes steuert man sein (unsichtbares) Fahrzeug durch zehn (und hier Vorgestelltes), ständig schwerer werdende deshalb machen wir gleich mit der Nr. 106 weiter. Dar-Level. Weil sich durch die auf befinden sich sechs 3D-Sicht aus dem "Cockpit" "Tron"-Varianten, von deheraus nicht das ganze nen wir uns zwei etwas nä-Spielfeld überblicken läßt, her anschauen wollen: Highgibt es am unteren Bildspeed ist komplett in "C" schirmrand eine Art Radargeschrieben und hat außer schirm zur Orientierung. feiner Grafik eine Menge in-

teressanter Features zu bieten, zum Beispiel unter-

keiten und frei wählbare

üblich, muß man mit dem Joystick eine möglichst lange Spur (Mauer) auf dem Spielfeld ziehen, ohne dabei mit den herumschwirrenden Gegnern zusammenzukrachen. Nach einiger Zeit gelangt man automatisch in den nächsten Level, nach deren drei folgt ein Bonuslevel. Damit die Sache ein bißchen abwechslungsreicher wird, gibt's außerdem noch Extrawaffen zum Auf-

Wer sich das Ganze mal in

Version antun will, sollte

einen Blick auf 3D-Light Cycle von Tobias Richter werfen. Begleitet von so-

norem Motorenbrummen

dreidimensionalen

Schwierigkeitsgrade.

Geschwindig-

schiedliche

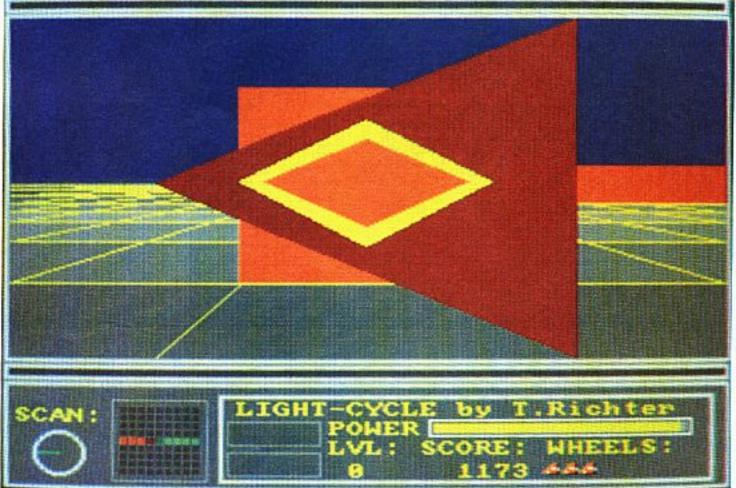
Wie das letzte Mal schon angedroht, starten wir mit unserer bayerischen Lokalserie "Bavarian Soft" ins neue Jahr.

Dort waren wir ja zuletzt bei der Nr. 99 stehengeblieben, inzwischen ist die Reihe aber schon wieder erheblich weiter gediehen...

Auch hier darf wieder gesammelt werden: rote
Blöcke für mehr Power, gelbe für zusätzliche Punkte.
Mit dem Joystick wird beschleunigt oder abgebremst,
ein Druck auf den Feuerknopf zerstört die gegnerische Spur (was allerdings
sehr viel Energie kostet). Ein
sehenswertes Spiel, allein
schon wegen der nicht alltäglichen Grafik.

Für die Grübler unter uns empfiehlt sich Disk Nr. 113. Das Sharewareprogramm Feldherr ist ein in Basic geschriebenes Strategiespiel für zwei bis vier Teilnehmer,

die die Rollen von Landesfürsten in der Zeit des 30jährigen Krieges übernehmen. Die Eroberungszüge finden auf einer 9 x 9 Felder großen Spielfläche statt, wobei iedes Feld ein bestimmtes Symbol trägt (Burg, Festung, Wald . . .). Wenn man die "richtigen" Immobilien in seinen Besitz bringt (die, für die es am meisten Steuern gibt) und es dann auch noch schafft, nicht von der Pest dahingerafft zu werden, geht man als Sieger hervor. Wie so oft, ist das leichter gesagt als getan . . .



Light Cycle-3D sieht gar nicht nach PD aus, was?



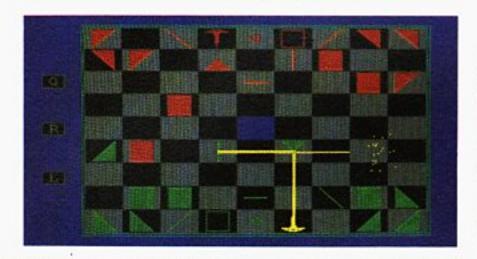
sammeln.

einer

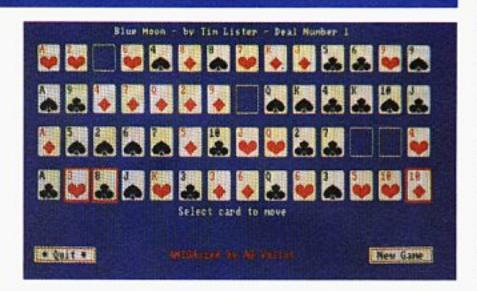




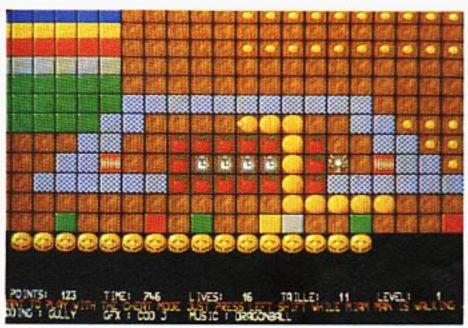
Sorry! - das Mensch-ärgere-Dich-nicht ohne Würfel



Schach in der Actionversion: Laser Chess



Geduld ist oberstes Gebot bei Blue Moon



Bei Miam Man! beißt sich die Schlange nicht nur vor Ärger in den Schwanz...

Wer sich mit dem Gedanken trägt, eine Würstchenbude aufzumachen, kommt um Imbiß III nicht herum. Hier heißt es, den Bedarf richtig einzuschätzen, vernünftig einzukaufen, auf gutes Wetter zu hoffen und möglichst große Umsätze zu machen. Gleich nach dem Einkauf geht der Run auf die Würstchen, Zigaretten, Zeitungen etc. los - und wehe, man hat sich verkalkuliert! Trotz der grafisch äußerst schlichten Aufmachung handelt es sich im Grunde um eine durchaus ernstzunehmende Wirtschaftssimulation, die den (bis zu neun) Spielern eine Menge Spaß bietet. Sogar an eine Highscoreliste wurde gedacht.

Viel weniger Gehirnakrobatik, dafür ein bißchen mehr Glück wird bei Disk Nr. 115 verlangt. Drei "Mensch-ärgere-Dich-nicht"-Varianten sind hierauf enthalten, zwei herkömmliche und eine ziemliche ungewöhnliche: Bei Sorry! wird das Vorwärtskommen nicht vom Würfel, sondern von eingeblendeten Spielkarten bestimmt. Letztendlich müssen selbstverständlich auch hier die (zwei bis vier) Spieler ihre Figürchen so schnell wie möglich wieder nach Hause bringen. Die Grafik ist bei allen drei Versionen recht ansprechend, so daß eigentlich für jeden Geschmack etwas dabei sein müßte.

Mit einem Preisträger kann die Nr. 126 aufwarten: Laser Chess ist Schach der etwas anderen Art. Die Spielsteine bestehen aus König, Laser, Blöcken, Spiegeln und dergleichen Merkwürdigkeiten mehr, angegriffen wird mittels Laserbeschuß! Paßt man nicht auf, werden die abgefeuerten Schüsse aber reflektiert und killen schlimmstenfalls den eigenen König. Ein weiterer Gag ist das "Hypersquare"-Feld in der Mitte des Spielbretts. Verirrt sich eine Figur dorthin, verschwindet sie und taucht anschließend irgendwo auf dem Brett wieder auf.

Dazu können die meisten Figuren auch noch um ihre Achse rotieren, so daß man sich ganz schön konzentrieren darf, um bei dieser leicht chaotischen Angelegenheit nicht den Überblick zu verlieren.

Die Disk Nr. 131 enthält mit Miam Man! ein actionreiches Geschicklichkeitsspielchen à la "Centipede". Unter Zeitdruck sammelt man Pillen und verschiedene Extras ein und verlängert so den Schwanz seines gefräßigen Monsters. Beißt es sich in denselben oder stößt es mit einer Mauer zusammen, ist eins der (gottlob zahlreichen) Bildschirmleben futsch. Grafik, Musik und (Joystick-) Steuerung sind begeisternd und können locker mit jeder Profi-Software mithalten - zumindest, wenn man einmal vom Ruckelscrolling absieht. Geboten werden darüberhinaus volle PAL-Auflösung, eine Highscoreliste und, man höre und staune, sogar ein Cheatmode!

Blue Moon auf Disk Nr. 138 ist eine "Patience"-Variante für einen (geduldigen) Spieler. Vier Reihen mit je 13 Karten werden unsortiert ausgelegt, dabei bleiben vier Plätze frei. Diese braucht man, um jetzt alle Karten durch Anklicken und Umlegen in die korrekte Reihenfolge zu bringen. Beim ersten Anlauf klappt das freilich nie, Sinn der Übung ist es vielmehr, das ehrgeizige Ziel mit möglichst wenigen Versuchen zu erreichen. Außerdem auf Nr. 138: ein recht originalgetreues Monopoly-Spiel, der chinesische Evergreen Go und das Star Trek-Quiz.

All die schönen Bavarian Soft-Disketten sind erhältlich bei:

Friedrich Neuper Postfach 72 D-8473 Pfreimd

Damit wollen wir es vorläufig bewenden lassen, was die "Bayernsoft" betrifft. Das nächste Mal ist wieder der große PD-Zampano Fred Fish an der Reihe – see ya! (wh)























Was sagt man dazu: Die megaschwere Denksportaufgabe der Bitmap Brothers ist endlich gelöst! Will heißen, auf den nächsten Seiten findet Ihr neben etlichen Tips & Tricks, sowie weiteren Plänen zu "Legend of Faerghail" schonmal den richtigen Weg durch die ersten drei Level von Cadaver! Wegen des Umfangs allerdings mal wieder in kleinerer Schrift...

Gelöst:

Cadaver

Karten zu

Legend of Faerghail

Tips und Cheats zu

Afterburner APB Chase HQ 2 Dragon Breed

Dragonflight

Emlyn Hughes Int. Soccer
Fatal Heritage
Globulus
Gremlins 2
Imperium
Indiana Jones Adv.
Interceptor
James Pond - Underwater
Agent
Lettrix
Light Corridor
Maniac Mansion

Powermonger
Rainbow Islands
Rick Dangerous
Rick Dangerous 2
Stadt der Löwen
Starglider 2
The Immortal
The Plague
The Third Courier
Transworld
Treasure Island Dizzy
Zak Mc Kracken

Wie mittlerweile jeder wissen sollte, werden veröffentlichte Tips honoriert, und zwar mit 20 bis 100 Steinen je nach Umfang und Aktualität. Hier noch schnell die Adresse, an die Ihr am besten noch heute alles schickt, was Ihr habt:

Joker Verlag Know How Untere Parkstr. 67 D – 8013 Haar

Hilfe! Fragen?!

Erstmal eine kleine Korrektur: Letzten Monat an dieser Stelle haben wir "angemerkt", daß sich ein Cheat zu New York Warriors in AJ 7/90 befände. Leider ist das nicht wahr, wir hatten es mit Ninja Warriors verwechselt (peinlich...). Sollte also jemand einen Cheat zu N.Y. Warriors kennen, nur her damit! Und nun zu unseren Fragen:

Cheats gesucht, und zwar zu: Moonwalker, Xenon 2, Take em Out, Super Puffy, 7 Gates of Jambala, Toobin, Marble Madness und Obliterator!

Hilfe! Suche dringend Cheats zu Operation Fuchs (ind.), North Sea Inferno, The Plague, Paperboy und Op. Thunderbolt! (Op. Thunderbolt: AJ 5/90 bzw. 7/90)

Und nochmals Cheats gesucht: **Katakis** (und zwar einer, der wirklich funktioniert) und **Twinworld**!

Wer kennt Cheats zu Cybernoid 2, Ninja Mission und Indy 3 – Action? (Indy: AJ 7/90)

Gibt es einen Cheat zu Wings?

Midnight Resistance

Brauche unbedingt unendlich Leben für Fire and Brimstone!

Rocket Ranger: Wenn ich mit dem Jetpack starte, fliege ich immer in Richtung Südpol und schmiere ab. Was mache ich falsch? (Guck mal in die Tabelle! Oder fehlt die etwa bei deinem "Original"?)

Dragonflight: Was hat es mit dem Schatten auf sich und wo finde ich ihn? Ein Magier verlangt von mir reines Gewissen, was bedeutet das? Wo ist das Ding für die Zwergenkönigin? Auf der Runentafel steht: an des Halses Krümmung, aber da is nix!

Und nochmal Dragonflight: Wie kommt man an den Wachen in Brindil-Bun und Nimraviel vorbei? Wie heißt der Dungeon am Südpol?

Und wieder Cheats gesucht zu: Safari Guns und Chase HQ! (Chase HQ: AJ 4/90)

Licence to kill: Cheat gesucht! Legend of Faerghail: Hat mal jemand versucht, den Erfahrungstrank aus dem 2. Level der Katakomben zu trinken? Mein Computer steigt regelmäßig aus, wenn ich das tue. Mach ich was falsch?

Suche einen Cheat zu Hybris!

Wie komme ich bei Treasure Island Dizzy im Bergwerkstollen weiter, und wie kann ich oben am Stollen hochklettern? (Leute, sollen wir eine Lösung drucken? Wer hat sonst noch Probleme mit Dizzy?)

Immer noch gesucht: Cheat zu The Killing Game Show!

Suche Tips zu Big Business, Powermonger, Pirates, Emanuelle, The third Courier und Rock Star ate my hamster! (Pirates: AJ 9/90, Powermonger: in diesem Heft. Big. Business könnten wir selbst gut gebrauchen, und bei dem Rest hilft vielleicht 'ne Kleinanzeige...)

Wer kennt Cheats zu Super Wonderboy, Platoon und Space Harrier 1? Wie komme ich bei Licence to kill durch Level 2? (Space Harrier: AJ 5/90)

Wer weiß einen Cheat zu Flimbos Quest?

Wie schafft man bei Operation Stealth den letzten Abschnitt der Action-Einlage im Wasser?

So, das wär's mal wieder für heute. Bitte vergeßt bei Fragen und auch Antworten niemals das Kennwort Fragen anzugeben, da es sonst leicht passiert, daß Euer Problem im Trubel untergeht. Und weil man's gar nicht oft genug wiederholen kann: Wer ganze Lösungen, Karten oder allgemeine Tips zu älteren Spielen sucht, verkünde das doch bitte in einer Kleinanzeige. Wir können schließlich nicht zu jedem Spiel seitenweise Tips veröffentlichen. Das versteht Ihr doch, oder? Thanks!



Tips und Tricks

Ehe wir, wie gewohnt, mit unseren aktuellen Cheats und Tips beginnen, eine kleine Korrektur zum Rainbow Islands Cheat aus der letzten Ausgabe: Die richtige Eingabe, um Continues zu erhalten, lautet nämlich wie folgt:

LBSJRLJL (wie gehabt mit Space beenden).

Vielen Dank an Karsten Wutzke aus Groß-Zimmern, der uns auf unseren Fehler aufmerksam gemacht hat.

Unsere Connections zu den Programmierern haben uns ja schon oft geholfen - diesmal können wir mit einem besonders heißen Cheat zu Dragon Breed aufwarten: Man gehe (möglichst am Anfang) mit P in den Pausenmodus und gebe dort IREM ein. Zu beachten ist, daß diese vier Buchstaben groß geschrieben werden müssen (also Shift-Taste und IREM), sonst tut sich nämlich gar nix. Wie durch ein Wunder ist man nun gegen die Feinde unverwundbar, aber Achtung: Man ist nicht ganz unsterblich, das heißt, man kann immer noch z.B. am Screenrand zerquetscht werden oder ähnliches.

Wer kennt nicht schon unseren Overlord? Unser Dank gebührt ihm heute für einen Supercheat zu Midnight Resistance. Man gebe vor (oder auch nach) dem Spiel, sobald die Top-Scores oder Credits erscheinen, den Satz "Its easy when you know how" ein. Achtung auf die englische Tastaturbelegung (y = z), außerdem dürfen die Abstände nicht mit eingegeben werden. Im Klartext also: ITSEASZWHENZOU-KNOWHOW - dadurch erhält man unendlich Continues.

Thomas Rossacher und seine Freunde besuchten uns auf der Messe in Köln und hatten gleich zwei tolle Cheats dabei. Der erste betrifft Gremlins 2:

Man gebe in der Highscoreliste das Wort SINATRA ein und erhält dadurch unendlich viele Leben. Außerdem kann man nun durch Eingabe von ONE, TWO, THREE, etc. (ebenfalls in der Highscoreliste) die einzelnen Level anwählen.

Aber auch zu James Pond Underwater Agent wußten sie Rat. Hier kann man während des Spiels durch Eingabe von JUNKZARD ebenfalls einen Cheat aktivieren. Mit einem Druck auf Return wird man so nämlich unverwundbar, Döffnet die Exits, und mit der untersten Tastenreihe (oberhalb von der Space-Taste) lassen sich die einzelnen Level einstellen. Heißen Dank an die edlen Spender...

Wem das Spiel mit diesem Cheat zu einfach wird, dem verrät Daniel Nink aus Elz zwei völlig ehrliche Warps: In Level I kann man nach der Befreiung aller Krabben von der linken Klippe aus gesehen in dem großen Grasbüschel am Boden verschwinden und kommt so in Level 6. Im zweiten Level hingegen befindet sich ein Warp in Level 5, indem man alle Fische befreit und unter das Grasbüschel links neben der Ausgangstonne taucht.

Den Cheat zu Rick Dangerous dürfte ja wohl jeder kennen: Man gebe in der Highscoreliste POOKY ein. Daß selbiger Cheat aber auch bei Rick Dangerous 2 prächtig funktioniert, wußte Monika Wurzler aus Langelsheim zu berichten. Jetzt kann man nämlich, indem man den Joystick nach rechts bzw. links bewegt, die Strecke verkürzen oder verlängern (16 Bit Strecke oder Bit Strecke). Schönen Dank auch!

Ein paar Codes zu Lettrix gefällig? Hakan Yilmaztürk aus Hamburg hat jeden Fünften aufgeschrieben:

Level 5: 4489

Level 10: 2350 Level 15: 6719

Level 20: 9521

Level 25: 2245 Level 30: 1379

Codewörter sind immer was

Feines, hier gleich noch ein paar zu The Immortal. Sie stammen von Kay Zcohill aus Bottrop:

Ebene: 2F9Fd10006F70
 Ebene: dabd921000e10
 Ebene: 972F021001eb0

Ebene: 973F931001eb0
 Ebene: 563F743000eb0

Ebene: cbdec53010a41
 Ebene: c250F63010ac1

Solltet Ihr aber zufällig einen anderen Code herausgefunden haben, so wundert Euch nicht, da sie abhängig davon sind, mit welcher Stärke man einen Level beendet hat.

Und weil es fast nichts Schöneres gibt, noch schnell alle 50 (!) Codes zu Light Corridor. Vielen Dank, Holger Renner aus Marburg:

0000, 5400, 0101, 3901, 2602, 9902, 4303. 9003. 9305. 6904, 3305, 3406, 0407, 6407, 2008, 7408, 4709, 3810, 0511, 6811, 3212, 0213, 8213, 5014, 1015. 8215, 5116, 0117, 7017. 5518, 2819, 9919, 7320, 2521, 0622, 3722. 4523, 4124, 1825, 1223, 1926, 9726. 5927, 0528. 7328, 3929, 3030, 0531, 8431, 9932

Es hat aber noch kein Ende, vier Codes zu Globulus schickte uns Siegfried Schumach aus St. Kanzian: oNUCiNov

!!35oJDa 2SzjEjj2 OmQ88tDC

Wir bitten um Beachtung der Groß- und Kleinschreibung!

Einen Mega-Tip zu Chase HQ 2 liefert Euch unser Tester Max, der das Spiel damit schon mehrmals durchgespielt hat: Zuerst nehmt gleich beim Start schon einen Boost (mit Space), und immer wenn Ihr crashed, ebenfalls. Ihr könnt ruhig alle Boosts aufbrauchen, denn für die Gangster selbst gibt es eine sehr effiziente Methode. Sobald man hinter den Gegnern ist, also die Meldung erscheint "Criminal is here", schaltet Ihr am Joystick auf Dauerfeuer um dadurch leistet die Knarre beste Dienste. Wichtig ist bloß, daß Ihr die Extra-Pakete, die es pro Level ja nur einmal gibt, so schnell als möglich aufsammelt...

Wo es bei Imperium die lebenswichtige Droge Nostrum gibt und wie es mit der Ernte pro Jahr bestellt ist, weiß Ronn Michels aus Bielefeld:

Blayms 66 Luayax 37 Thecte 37 Krayk 26 Luatax 87 Traisys 37 Phayson 27 Allelux 50 Naigon 74 Naygon 52 Blatms 37 Luaiax 53 Luagax 31 Sharmus 62 Nugon 76 Smoyas 33 Shums 40 Thite 50 Lieter 73

Einen recht praktischen Tip zu Emlyn Hughes International Soccer erhielten wir von Uli Kleber aus Hilden. Drückt man nämlich während des Spiels die Taste V, so ist die Halbzeit beendet. Wer mitdenkt, weiß natürlich schon, was das bedeutet: So kann man eine hohe (oder auch weniger hohe) Führung sicher nach Hause schäukeln.

Wer sich bei The Plague seine Hintergründe mal selbst
zeichnen, und deshalb auf
den ersten Platz der Highscore-Liste gelangen will,
stellt sich einfach an einen
Platz, wo die Gegner nach
dem Abschießen wieder auftauchen, und ballert sie erneut ab (im ersten Level z.B.
vor dem Brunnen mit den
Augen). Dadurch bekommt
man eine Menge Pünktchen
mehr. Dieser Tip kommt
von Frederic Ufer aus Lindlar.

Powermonger – das Spiel der 90er! Wer will es uns verübeln, daß wir so fasziniert davon sind, daß wir Euch schon erste Tips dazu anbieten können. Was hier folgt, sind ein paar grundsätzliche Hinweise, die für die meisten (aber natürlich nicht für alle) Inseln gelten:

Angreifen sollte man Dörfer nur mit einem Schwert, wer kleinere Orte besuchen will, um sie zu "plündern", darf dies ruhig mit 3 Schwertern tun. Auf jeden Fall sollte

man immer alles an Vorräten, Essen und Waffen mitnehmen, was man findet. Stattet man größeren Dörfern einen Besuch ab, so ist es besser, sie nur mit einem oder maximal zwei Schwertern auszuräumen, da sie sonst den wichtigen Nachschub an Nahrung und auch Leuten verweigern. Die Logik sagt uns auch, daß große Dörfer natürlich für Stützpunkte besser geeignet sind - das brauchen wir nicht extra zu erwähnen.

Trifft man auf eine feindliche Armee, so versichert Euch, daß sie nicht stärker als die eigene ist, erst dann greift sie mit drei Schwertern an. Paßt aber auf, daß solch ein Kampf nicht unbedingt in einem Dorf stattfindet, Ihr nehmt Euch sonst die Möglichkeit, die dort wohnenden Leute zu rekrutieren. In jedem Fall dürft Ihr nichts übersehen nehmt Euch die Zeit, genau zu schauen, ob Ihr nach einer gewonnenen Schlacht auch wirklich die ganze Beute mitgenommen habt.

Armeen, die stärker als die eigene sind, sollte man möglichst großräumig umgehen und darauf achten, daß die eigene nur ein Schwert hat, da unsere Leute sonst selbständig angreifen, und das oft das bittere Ende bedeutet. Hat man mal zufällig einen Hauptmann übrig, so gibt man ihm natürlich Beschäftigung: Am wichtigsten wäre es, ihn als Erfinder zu betätigen - Katapulte und Bögen kann man immer gebrauchen. Später kann man ihn auch in größere Armeen als Spion einschleusen, was oft genug von Vorteil ist.

Wie bekannt sein dürfte, steigern sich die Inseln von links oben nach rechts unten im Schwierigkeitsgrad Ausnahmen bestätigen aber die Regel, weshalb nicht immer die entfernten Inseln die Schwersten sein müssen. Es empfiehlt sich daher, immer wieder mal einen Blick auf die Inseln zu werfen, um sich zu informieren. Um sich nach einer Schlacht von einer Insel zurückzuziehen (retire), sollte man alle Feinde bis auf den letzten Mann erledigt haben. Es kann nämlich durchaus vorkommen, daß man, obwohl man

über 50% der Gegner besiegt hat, dennoch die Schlacht verliert. Im Winter oder bei Schlechtwetter vermeidet lieber weite Reisen, man kommt dann nämlich langsamer vorwärts, und es besteht das Risiko, auf der Strecke zu verhungern. Wichtig ist auch, daß man darauf achtet, immer genügend Schiffe zu haben, um alle Leute übersetzen zu können. Es ist nie gut, eine kleine Gruppe alleine stehen zu lassen, da der Feind bekanntlich allgegenwärtig ist. Außerdem: Was nützen sie denn, wenn sie da faul rumstehen...

Man sollte auch darauf achten, daß die eigene Armee nicht zuviel mit sich rumschleppt – je mehr Gepäck, umso langsamer das Tempo. Ein Blick auf den Wert des Hauptmanns gibt uns darüber Auskunft: Der Speed-Wert sollte nie unter 20 sinken.

Begegnen einem größere Ar meen, verhaltet Euch möglichst ruhig und scheucht um Himmels Willen keine Vögel auf – die Biester sind mehr als verräterisch. Umgekehrt gilt das natürlich auch als Hinweis: Seht Ihr irgendwo aufgeregte Vögel fliegen, so ist sicher eine Armee in der Gegend. Zuletzt noch ein Tip für Anfänger: Bündnisse und Handel sind erst später im Spiel nötig geht die Sache also langsam an . . .

Einige Tips zu Fatal Heritage schickte uns Jörg Neumann aus Hamburg:

 Um die Schublade im Arbeitszimmer und den Briefkasten zu öffnen, nimmt man Joe aus der Kartei mit, der kriegt alles auf.

 Um zum Notar zu gelangen, nimmt man Boris mit, der mit seinem Saxophon die schöne Frau ans Fenster lockt. Beim Notar nicht vergessen zu sagen, daß man von Gaby kommt.

3. Um den Luftballon zu bekommen, fragt die Omi am Kiosk nach der Kinderparty. Wenn man nach Geld bettelt, kann man vor ihrem Haus unter der Fußmatte 10 Franc abstauben.

 In der Besenkammer auf den Eimer schlagen – in ihm befindet sich ein Feuerzeug. Dann nimmt man den Allzweckreiniger, unter ihm ist ein Zettel mit der Telefonnummer der Taxi-Zentrale versteckt.

5. Im Wohnzimmer liegt ein Schlüssel am Fernseher (sehr nützlich, wenn man auf die Straße geht, und der Wind die Tür zuschlägt), und in der Küche in der Schublade und im Arbeitszimmer neben der Vase befindet sich etwas Kleingeld.

Die ersten Tips zu Transworld trudelten von Guido Geise aus Horn ein. Vielen Dank – hier sind sie:

Am ersten Tag kann man sein ganzes Vermögen in Dollars anlegen und dabei ruhig bis zu -70.000 runtergehen. Im Laufe der Woche steigt der Dollar von 1.3 DM auf 4,5 DM. Sobald der Kurs (meist Donnerstag oder Freitag) auf 4,5 geklettert ist, sollte man seine ganzen Dollarbestände verkaufen. So ist es nämlich möglich, innerhalb von drei Wochen ein Vermögen von 6 Mios zu scheffeln. Der Vorgang kann beliebig wiederholt werden.

Kredite werden bewilligt, wenn man die Hälfte seines Vermögens als Kreditsumme angibt. Die Börse hat am Wochenende zu, und der Transportverkehr liegt ebenfalls am Sonntag lahm. Besonders günstig ist Weizen, Mais, Holz, Erdgas und Zucker in Stuttgart, weshalb man dort eine Zweigstelle eröffnen sollte. Dasselbe gilt für Eisen, Stahl, Wein, Tabak, Obst und Fisch in Basel; Kraftstoff in Salzburg; Autos in Venedig; Salz in Paris und Textilien in Mai-

Aber auch Harald Janzon aus Eschwege hat an der Börse spekuliert – hier seine Erkenntnisse:

Man kann am Anfang allein durch Spekulationen mit Aktien eine Summe von 300.000 Dollar erbeuten. Man kauft dann von seiner eigenen Firma Aktien (bis . zu 4999), eröffnet eine Zweigstelle, bringt diese auf 100% Zustand, modernisiert, vergrößert sein Büro, wartet zwei Tage, und der Kurs der Aktien steht auf ca. 317 Dollar. Kauft man dann 5001 Aktien einer anderen Firma, hat man diese aufgekauft, erhält dafür den

Tageskurs, und die Aktien stehen, nachdem sie eingezogen worden sind, bei 33 Dollar. Das kann man dann beliebig oft wiederholen wichtig ist nur, daß man nicht mehr als 4999 Aktien kauft, und daß man das verdiente Geld auch anderweitig anlegt (Sparbuch, Dollar).

Zum Schluß noch ein paar Antworten zu Fragen aus den letzten Ausgaben. Michael Petersen weiß bereits zu vier Problemen Rat:

Indy 3: Die erste Gralprüfung löst man, indem man zum letzten Stein am unteren Bildschirmrand geht, dann einen Schritt nach vorne macht und anschließend sofort zum Kopf des Skelettes am oberen Bildschirmrand eilt.

Interceptor: Fliege mit 50% Schub in einer Höhe von 100 Fuß auf den abgeschmierten Kollegen zu. Wenn das abgestürzte Flugzeug direkt vor dir ist, wirf die Rettungskapsel ab und zieh die Maschine sofort hoch.

Their finest Hour: Schau genau! In der Packung findest du eine Frequenzscheibe!

Zum Trost hier aber kurz die Telefonnummer des Hotels in Stadt der Löwen. Sie lautet: 3458111

Maniac Mansion: Wenn man die Platte im Musikzimmer abspielt und auf Kasette aufnimmt und letztere dann beim Kronleuchter abspielt, so fällt das Ding herunter. In den Scherben liegt der Schlüssel. Um Garagentor bzw. Gitter zu öffnen, muß man zuvor am Kraft-O-Mat trainiert haben. Die Großvater-Uhr und die kaputte Treppe haben im übrigen nichts zu bedeuten, und der Pflanze gebe man radio aktives Wasser aus dem Pool und die Pepsi. Außerdem dient sie später als Leiter zur Luke in der Decke . . .

Die Antwort zu Rick Dangerous aus AJ 11/90 weiß Tobias Rohnstock aus Lindenfels: Unter den Steinen kommt man nur kriechend hindurch – sie lösen sich, sobald man einen bestimmten Punkt überschreitet.

Man sollte schon früh zum Krabbeln übergehen, da es sonst knapp werden könnte. (Hoffentlich war das auch die Stelle, nach der gefragt war?)

Nachdem die Frage zu Dragonflight, wie man denn das Einhorn befreie, in der letzten Ausgabe nur ganz kurz abgehandelt wurde, hier nochmals die Lösung des Problems: Den Kristall, der das Einhorn bewacht, besiegt man mittels einem Splitter, den wiederum man so bekommt: Man fahre mit dem Schiff zum Dungeon auf der Insel zwischen den Klauen, wo man eine Phiole findet, mit der man wiederum zum Kiefer des Drachen im Wald geht und sie dort benutzt. Es entsteht dadurch ein Dungeon, in dem man den gesuchten Kristallsplitter findet. So schreibt uns Christian Klein aus Hilden.

Christian weiß auch die Antwort zu Zak McKracken: Man wischt mit dem Besen (vom Mars) den Sand vor der Pyramide weg und öffnet die Tür mit dem Bobby-Pin-Haarnadel-Schild (kann man beim Friseur in San Francisco mit der Drahtschere abschneiden). Sollte aber das Labyrinth gemeint gewesen sein, so muß man sich hierfür die Kombination merken, die man in Zaire von den tanzenden Eingeborenen bekommt, und dann die Knöpfe in der richtigen Reihenfolge drücken.

Stefan Meyer aus Rheinzabern weiß etwas zu The third Courier: Die AxBax-Bar befindet sich in der Leibnitzstraße in der Nähe der Berliner Mauer. Street-Vendors sind Straßenverkäufer im Park oder in der Uhlandstraße. Will man in die DDR, so ruft man sich ein Taxi, steigt in die U-Bahn und fährt bis zur Friedrichstraße (dem Beamten den US-Paßport zeigen). In der Bambergstraße gibt es einen Geld-Automaten, bei dem man mit der Cash-Card Kohle bekommt. Außerdem sollte man ab und zu bei

Murphy Ausrüstung abholen oder sie vom Doctor reparieren lassen.

Treasure Island Dizzy: Am Fisch kommt man nicht vorbei. Man muß sich auf die aufsteigende Luftblase im Raum davor stellen und oben an Land gehen. Nun beim Grab den Spaten benutzen und in die Höhle springen. Jetzt kann man den Tunnel von hinten betreten. Unser Dank geht an Jan Lehmbeck aus Tangstedt

Klassiker Tips

Starglider 2: Man lädt das Spiel wie gewohnt, startet es und fixiert das Fadenkreuz (F). Nun dreht man die Icarus senkrecht nach unten, sodaß man nur noch die Planetenoberfläche sieht. Nun die Backspace-Taste drücken und Folgendes eingeben: WERE ON A MIS-SION FROM GOD1. Mit K bekommt man nun volle Einsatzbewaffnung, man ist praktisch unverwundbar, und die Station der Egronen ist bereits gebaut.

APB: APB ist zwar vielleicht noch kein echter Klassiker, aber einen Tip haben wir trotzdem. Während die Musik spielt, den Feuerknopf und gleichzeitig den Joystick nach vorne drücken. Jetzt kann jedes der 16 Szenarios selektiert werden.

Afterburner: Während des Spiels einfach TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS eingeben. Nun tippt man für:

(- einen Level zurück) - einen Level weiter

G – mehr Missiles

T - weniger Missiles

N - Extraleben

Um Missiles auszuweichen, fliegt man am oberen Bildschirmrand. In den Levels 8 und 17 langsam fliegen, um Kollisionen mit den Felsen zu vermeiden. Den Infrarot-Missiles entkommt man am besten mit Höchstgeschwindigkeit.

SEGA ® MEG9 DRIVE. Module für die japanische Konsole

Megadrive RGB + PAL, Kabel Joypad, Netztell 299.00	Fat Man 119.90	
kabel Joypan, Melztell 299,00		
Extra Joypad	Fire Shark 129,90	
Afterburner 119.90	Forgotten Worlds 99,90	
Air Diver 99.90	GHOST GESTERS	Soko Ban 99,90
	directs a directs	Sorcerian 129.90
Alex Kidd 69,90 Altered Beast 79,90	Golden Axe 99,90	Space Harrier 89.90
Arrowllash 119.90	Hellfire 119,90	Space Invaders '90 119,90
Axis 119.90	Herzog 2 99,90	Strider (8 MB) 139,90
AXIS	Hurrican 99,90	
Basketball	Insector X	
Batman	Was Marth	
Budokan	Ken North	
Burning Force 119,90	Klax	Super Shinobi 119,90
Columns	Moon Walker 109,90	Super Thunder Blade 109.98
Curse	New Zealand Story 99.90	Thunderforce 2 89,90
Cyber Ball 89,90	Osomatsukun 69,90	Thunderforce 3 119.90
Darwin	Phant. Star 2 (d.) 139,90	Tatsujin 99.90
O J Boy 89,90	Phant. Star 3 (jap.) 129,90	Whip Rush 99,90
Dynamite Duke 119,90	Phelios 109.90	World Cup Soccer 99,90
E Swat	Populous 139,90	X.D.R

Nintendo GAMEBOY

Game Boy, Tetris, Ohrhöre logkabel, Batt			84,90 64,90	Pipe Dream Pitman	59,90
Gameboy Akkupack		and the second s		Popeye	49.90
		Elimenti		Puzznic	59.90
4 Panasonic-Akkus und Ladegerät		Gargoyles Quest		Puzzie Bay	54.90
und Ladegerat	44,80	Ghostbusters		Puzzle Road	59.90
Alleyway d	49.90	Godzilla		Quarth	59.90
Asmik World	59.90	Golf d	49.90	Qix d	49.9
Astro Rabby			54.90	Renju	49.90
Baseball Kids			59,90	Revenge Of The Gator . d	49.90
Sattle Ping Pong			54.90	Roadster	64.90
Batman		Lock'n Chase	54.90	Shanghal	59.90
Billard	69.90	Lunar Lander		Skate Or Die	74.90
Blodia		Lupin 3		Snaapy	59,90
Bomber Boy	59.90	Master Karateka	54 90	Succer Boy	59.90
Boomers Adventure	69.90	Match Mania		Soko Ban	49,90
Boulder Dash	69.90	Mercenary Force	64,90	Solar Striker d	49.90
Bawling	64.90	Mickey Mouse	54,90	Space Invaders d	
Boxing	59.90	Monstertruck	59.90	Spider Man	
Bubble Ghost	69.90	Moto Cross	54,90	Super Mario Land d	
Bugs Bunny	69,90	Navy Blue		T. Mutant N. Turtles	59.90
Burai Fighter	54,90	Nemesis		Tennis d	
Card Games	49,90	Ninja Adventure		Wizards and Warriors . d	
Castlevania		Othello	49.90	mizeros and marriors , u	49,91
Cosmo Tank	54,90	Pachinko	49.90		
Deadheat Scramble		Palamedes		d = deutsche Anleitung,	
Double Dragon		Penguin Boy		sonst englisch/japanis	e h
Dragon Slayer		Penguin Land	59.90	sonsi engrischi japanis	CH
Duck Tales		Penguin Wars			

SIERRA® MEGAPACKS

Spiele mit Lösung

und deutscher Bedienungsanleitung AMIGA Programmaame IBM-PC Codename Iceman 113.90 134.90 Colonel's Bequest The 129,90 134,90 Conquests of Camelot 119.90 134.90 119,90 Hero's Quest 119.90 134.90 King's Quest 1, 2 oder 3 39,90 39,90 39.90 King's Quest 1, 2 and 3 King's Quest 4 99.90 99,90 129.90 119,90 99.90 King's Quest 1, 2, 3 and 4 189,90 179,90 Leisure Suit Larry 1 Leisure Suit Larry 2 (512 KB) 84,90 84,90 99.50 99.90 99.90 119,90 249,90 59,90 Leisure Suit Larry 3 (512 KB) 259,90 99,90 Leisure Suit Larry 1, 2 and 3 259.90 Manhunter 1 - New York Manhunter 2 - San Francisco 109,90 109,98 179,98 169,90 179,90 Manhanter 1 and 2 Police Quest 1 84,93 84,93 149,93 84,90 89,90 149,90 Police Quest 2 129,98 179,90 Police Quest 1 and 2 Quest For Glary 2 119,90 79,90 84,90 89.98 89,93 99,93 Space Quest 1 Space Ovest 2 89,98 Space Quest 3 (512 KB) Space Quest 1, 2 und 3 95,90 245,90 109,90 254,90 99,90 249,90

Public Domain Classics - Amiga

Abor Spiele	10,00	R.O.M.	10.00
Atlantin	10,00	Sequencer	10,00
Billard	18,00	Tipp-Kurs	10,00
Broker	10,00	Points Bornes	0.00
Chess 2.0 Move		Spiele - Demos alle zusammen 95 Battle Chess	
Death The	19,00	alle zusammen 95	way.
DGD8	10,00	Bottle Chess Budokan	5.00
	19,00	Castle Master	5,00
Firepower Editor	19,00	Cloud Kingdoms	2,00
Flaschbier	10,00	Day of the Pharae	5,00
Gücksrad das	10,00	Dyter 07	5,00
Goldhunter	10,00	Elvira	5.00
Jump and Run	10,00	E Martine	5.00
Mad Factory D-Ball	10,03	Emi. Hughes Int. Soccer	
Marble Slide	10,00	Escape Robot	2,00
Moon Base	10,00	Monsters	5.00
Pamehta (Adventure)	10,00	F-29 Retaliator	5,00 5,00 5,00
Paranoids	10.00	Fiendish Freddy	5 00
Peters Quest	10.00	Galden Goblins	5.00
Papulous Scenery	10.00	Gold Of The Aztecs	5.00
Quirmaster	10.00	Hound of Shadaw The	5.04
Roll On	10.00	ivanhon	5.00
Senso Pro	10.00	Jeanne D'Are / Boruma	5.00
Star Trek Quiz	10.00	Jef	5.00 5.00 5.00 5.00
Steinschlag	10,00	Jumping Jackson	5.00
Stoneage	10.00	Klar	5.00
Super Pac	10,00	Lascaster	5,00
Tennis	10.00	Legend of Faerghall	5.00
Tites	10.00	Oil Imperium	5.00
Towers Concentrat	10.00	Paradroid '98	5.00
Inchy	10.00	Ріретипіа	5.00
Tarn The	10.00	Populous:	5.00
Zero	10,30	Powerdrome	5.00
the state of the s		Projectyle	5,00
Anwendersoftw		Raffy Cross	5,00
Analytic Calc.		Space Ace	5,00
Antivirus Special	10,00	Tie Break	5.00
Bundesliga	10,00	Venus Fly Trap	5.00
Clickdos 2	10,00	Viking Child	5,00
DFU	10,00	Walker Demo (1 M8)	5,00
DisKey 2.0	10.00	Pakete and PRB.	
Fahrschule	10.00	uber mehrere Disk	
Festplatten Disk	10.00		
File Master	10.00	Kaiser 2 und Risk	
Gag-Programme	10.00	zusammen	25,00
Graphik Utilities	10.00	Star Trek (1 MB)	20,00
Jazzbench (1 MB)	10.00	Star Trek 2	15.03
Label 2.0	10.00	Star Trek 1 + 2	1000
M.S. Text	10.00	- Star Trek Quiz	40.00

Jetzt auch PO-Classics für MS-DOS (5,25 Zolf) Fordern sie unsere kostenlase Übersicht an!

Zubehör

Memostar Speichererweiterung AM 229,00 für A 500, schaltb., Uhr, Megabit-Chips

No-Name Speicher 512 KB, Uhr AM

Disk-Drives Amiga — extern, abschaltbar 5,25 Zall 299,00 3,5 Zell 249.00

Druckerkabel Centronics 2m 29.90 Drucker-Umschallbox 2-fach 89,90 Monitorverlängerung 9-polig 9,90 Maus/Joystickverlängerung 2m 9.90 Mausmatte 9,90

Leerdisketten Double Density: 3,5" 10 St. 13,90 5,25" 10 51. 5,90

Leerdisketten High Density: 3,5" 10 \$1. 34,98 5,25" 10 St 19,90

Soundkarten für PC mit deutscher Anleitung Ad Lib Solo 11-stimmig PC 299,00

Ad Lib mit Composer Software PC 379.00 Sound Blaster 24-s@mmilg PC 399,00 Ad Lib Composer Software engl. PC 179,00 Aktivboxen für Soundkarten Page 59.90

ANWENDER und LERNSOFTWARE

AU MEUDEU AUA TEURO	ULIMAHE
IBM-PC	
Ability Plus	dt. 199.93
Fermular Manager Plus	dt. 349.02
ConText Pro	dt. 199.00
De Luxe Paint 2 ents.	dl. 399.00
Menû Plus Festal, Verw.	dt 99.93
MS Word 5.3	dt. 1.269.00
MS Word für Windows	dt. 1,499.00
MS Windows 3,0	dt. 469.00
MS Quickhasie	Ø. 299.00
Newsfakt Protessional	e 298.00
Timeworks Besktop Publ.	a. 498.00
Top-Tec Dia-Verwaltung	Ø. 129,00
3 D-Oraw	et. 199,00
Amiga	
Chamilioon	93.90
CLI-Mate	dt. 63,30
De Lexe Paint 1	4. 49,90
De Luze Paint 3	dl. 249,00
Do Laxe Print 2	dt. 193,00
De Luxe Video 3	dl. 299,00
Dev Pak Assembler 2,1	dl. 139,00
Digi View Gold 4.0	dt. 349,00
Digi Paint 3	dt. 179.00
Diskmon	dt. 69,90
DOS-Manager	dt. 69.90
Korrekt	dt. 59,90
Lotta	dt. 49,90
Oktalyzer	dt. 99,98
Pagesetter 2	dt. 198,90
PC-Handler	dt. 59,90
Professional Draw	dt. 247,90
Professional Page	dt. 497,90
Sidmon	ct. 84,93
TFMX Workstation	ct. 129,90
Turbo Print 2	dt. 87,90
Terbo Print Prof.	EL 179,50
Viruscope	59,90
X-Copy 2 + Hardware	st. 69,50
X-Copy Prof. + Hardware Lernsoftware von M & T	dt. 99,50
Doutsch / Englisch / Endkunde 1, 2 /	dt. je 49,50
Mathematik 1, 2, 3 / Physik	
matthematik I, E, S/ Pitgats	

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

20000 Meilen unt. d. Meer L	Dam Busters A	Germany 1985 A	Manhunter New York L P A	President is Missing A Star Command L - A
588 Altack Submarine A	Day of the Viper L P -	Gettysburg A	Manhunter San Francisco (L P) A	Project Firestart L - A Starflight 1 L - A
A 10 Tank Killer A	Deathlord P A	Goldrush L P A	Maniac Mansion L P -	Project Stealth Fighter A Starflight 2 L - A
Ace 2 A	Delender of the Crown A	Guild at Thieves L	Mars Saga L P A	Quest For Glory 2 L P A Starglider 1 A
Ad Lib Soundkarte A	Deja Vu (Amiga/ST) L	Gunship A	Mewilo L	Questron 2 L P - Starglider 2 A
the are a complete as a contract of the contra	Deja Vu 2 L	Hellowpon L	Might & Magic 1 A	Railroad Tycoon L Star Trek 5 A
	Demon's Winter A	Hero's Quest (L. P) A	Might & Magic 2 A	Reach for the Stars A Steel Thunder A
	Del Con 5 - A	Hillsfar A	Millenium 2.2 L	Red Lightning L - A Stellar Crusade A
	Demon's Winter A	Holiday Maker L	Miracle Warriors A	Red Storm Rising A Storm across Europe A
	Del Con 5 A	Imperium Galactum A	Mortville Manor L	Renegade Legion Interceptor A Sub Battle Simulator A
	Digi Paint 3 A	Indiana Jones 3 (Adventure) L P -	Navcom 5 A	Rings of Medusa (L P) - Sword of Aragon (L P) A
	Digi View Gold Version 4.0 A	It came from the Desert (L. P) -	Navy Seal A	Roadwar 2000 A Tangled Tales A
	Dos-2-Dos A	Jet A	Neuromancer L P -	Robox L P - Tetris A
Bard's Tale 3 L P A	Dragens Breath L	Jones In The Fast Lane A	North American Civil War 2 A	Rommel
Battle of Antietam A	Dragon's Lair (Anleitung PC) L - A	Kampforuppe A	Oore L P -	Russia A Ultima 1 A
	Dragen Wars P A	Keef the Thiel A	Operation Marketparden A	Secret Of Monkey Island (L. P) A Ultima 2 A
	Drakkhen L	King Arthur L	Panzer Battles A	Secrets of the Silver Blade A Ultima 3 L P A
	Durgeon Master L P A	Kingdoms of England A	Panzer Strike A	Sentinel (Firebird) A Ultima 4 L P A
	Elite (Lásura für Am/ST) L - A	King's Quest 1 L P A	Pawn L	Sentinel Worlds 1 L - A Ultima 5 L P A
	Emperor of the Mines L	King's Quest 2 L P A	Personal Nightmare L. P -	Sentinel Worlds 1 Paragraphs A Ultima 6 L P A
	Europe Ablaze A	King's Quest 3 L - A	Phantasie 3 L	Sex Vixens from Space L Uninvited L
	F-14 Tomcat A	King's Quest 4 L P A	Phantasy Star L - A	Shadow of the Beast (L. P) - Up Periscope A
Buck Rogers A	F-15 Strike Eagle 2 A	Knights of Legend L - A	Phantasy Star 2 A	Shadowpate L War in the South Pacific A
	Faery Tale Adventure (L. P) -	Kult (L. P) -	PHM Pegasus A	Shogun L P - War of the Lance A
	Fire Brigade A	Last Ninia A	Pirates ! L - A	Sorcerian A Warship A
	Fish L	Last Ninia 2 L	Platoon P -	Soundblaster-Karte A Wasteland L P A
Chrono Quest L	Flugsimulator 3 A	Legacy of the Ancients L P -	Police Quest 1 L - A	Space Ace L Wasteland Paragraphs A
Chrono Quest 2 L	Flugsimulator 4 (49.90 DM) A	Legend of Faerghail L P -	Police Quest 2 L - A	Space Quest 1 L P A Wing Commander A
	Fountain Of Dreams A	Leisure Suit Larry 1 L P A	Pool of Radiance L P A	Space Quest 2 L P A Zack Mc.Kracken L P A
Colonel's Bequest L P A	Future Wars (L P) -	Leisure Suit Larry 2 L P A	Pool of Rad, Adv. Journal A	Space Quest 3 L P A Zork 1 L
The state of the s	Galdregon's Domain (L. P) A	Leisure Suit Larry 3 L P A	Populous L - A	Space Roque A Wann, L" and _P" in Klammers states.
Control of the Contro	Gato A	Lucky Luke (L P) -	Ports of Call (L P) -	Stadt der Löwen L sind die Plane im Preis der Lösung enthalten.

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (alle Programme in deutsch

	Amiga	C 64	IBM-PC	ST
4. Legend of Faerghail	74,90		74,90	
5. F 19 Stealth Fighter	84,90		94,90	84,90
6. Pirates!	74,90	79,90	89.90	89,90
7. Cadaver	74,90			74,90
8. Kick Off 2 World Cup 90	69,90	44,90		69,90
9. Indiana Jones (Lucasfilm)	67,90		67,90	67,90
10. Loom	74,90		74,90	





2 CHAMPIONS OF KRYNN



POOL OF RADIANCE









Sonderangebote									
Programmeame	Sprache	Typ	AMIGA	C 64	IBM-PC				
Art of Chess, The		STR	39,90						
Basi - Menase - Tektis	SCHOOL STATE	ARC.	29,98 74,98	200	-				
Bard's Tale 1, The	1000 P.O.O.	ROL	29,90	24.50					
Bard's Tale 1, The Bloodwych mit Data Disk Cavernan Ugh Lympics Chuck Yeagers Flight S.	00000-020	ROL SPO	14,00	39.50	39.00				
Chuck Vesoers Filers S	00000 000	SIM	100000	07,280	39,90				
Cosmic Pirate		ARC	39,86	900					
Def Con 5	D	SIM	10000	29,50					
Dejn Vu	000003.4000	BOL	2000000	29.98 29.90					
Dungeon Wixard (Editor)	6	STR	19.90	21,00					
tye of Horus		ARC	200	29.90					
Ferrari Formula One	00000 1 000	550	2000000	24,93					
Flight Puth 737	0	SPO SIM	19.90	100	ALC: NO.				
Football Manager 2 Football Manager 2 Footballer Of The Year		STR	19,90	14,93	19,90				
Football Manager 2	0000029000	SPO	BURNEY.	29.99					
Garrison	BERGER - BRID	ARC	0000000	19,99					
Gold, Silver, Bronze	93200 - 6201	SPO	000000	9.80					
Hound of Studen, The	80000 BBB	ADV	39.90	77.00					
is 80 Tager u. D. Well		ADV	1000000	1.55					
Infiffrator 2	001000 9 1000	ADV	100000	29,93					
Interceptor F 18	80003-000	SIM	39,90	44.00					
International Karate Katakis	80000 - 800	SPO ARC	39.90	19,90					
	00000 - 0000	ADV	30,90	24 99					
L.A. Crockdown Legand Of Blacksilver		BDC	000000	24.98 54.98					
MIN Put SESSESSES		SPO ARC	0000000	100	39,90				
Moon Patrol	0000 E 000	ARC	0000000	- 10	24.90				
Ms. Pacmen	00000	ARC	200	- 50	24,90				
Omega Paciand		STR	59,90	19.90					
Paemania	10000	ARC	29,90	19.99					
PHM Pegases	D	SIM	0.000	29,90	29.90				
Powerdrame	E CO	5P0	200000	100	39,90				
Pub Games	0	3333	200200	19,90					
Roadwar Europa	00000	ROL	39.90	- 13					
Seconds Out Seven Cries Of Bold	00000 800	SPO	39.90	- 88					
Shadowgats	00000-000	VOA	39.90	- 100	39.90				
Shadow Of The Beest	00000	ARC	69.90	. 100					
Skate Or Die		SPO	10000000	24,93	39,90				
Skyblaster (3D-Action)	D		19.90	100					
Staygon Startieet	600 B	HOL	29,90						
Startleet From Santall	i i	STR		39.98 19.98					
Street Sports Am. Football Street Sports Secoer Strike Fleet	6	SPO	5000	24.99					
Strike Fleet	00000	STR		****	39.90				
Terrage Overs Three Stooges, The		STR	29,90	. 100					
Three Stooges, The	100 B	STR	10000	29,98					
To Be Co Toguisions	SACON PARK	STR	C. Talland	.9.90					
Track & Field - Joypad	3000	SPO ROL	80.00	20.98					
Ultima 3 Uninyited	2000	ADV	59,93	29.50	39,90				
War in Middle Earth	10000	STR	39.00	100					

Programmname	AMIGA	6.64	IBM-PC	SI	Spiele mit deutsche Programmann	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST.
688 Attack Submarine			84,90	STATE OF BRIDE	Maniac Mansion	59.90	44,93 64,93	69,90 64,90 94,90 94,90	69,90 64,90
A 10 Tank Killer	74,93		84,90 94,90 74,90		Microprose Soccer	64,98	64,90	64.90	64,90
Adv. Tectic. Fighter			74,90	74,90	Might & Magic 1 Might & Wagic 2	The state of the s	64,93	94,90	
Back To The Future 2	74,93	44,98			Might & Magic 2	94,90	42.93	49,90	49.00
Bad Blood Bard's Tale 3 The		19.90	94,90		Od Impertum On The Road	40,90 74,90 54,90 74,90 74,90 74,90	20.00	49,90	49,90 74,90
Battlechers 2		89,99	79.90 84,90	- 46	Deeration Survence	54.90	enno.	2000	
Battlechess 2 Buttle Master	84.93		01,00	4000	Operation Spruence Operation Stealth	74,90			74,90
Buck Rogers		64,90		69,90	Paradroid '90	74,90		HIDs.	
Bundeslige Manager	54.99	3.5	69,90	59,90	Plotting	74,90		10000	74,90
Captive	74.90	74,90			Populous Prom. Landa	29.90		39,90	29,90
Castle Master	74.90	44,90	84.98	74,90	Ports Of Call Power Pack	77.50		200	74,90
Chara Stallag Sart			84,90	74.50	Powermonter	99,90 74,90 74,90		100	21500
Back Rogers Burdeosige Monager Captive Castle Master Centurion Del. Of Rome Chaos Sylvies Back Chaos Simulator	74.50		74.90	74,50 74,90	Powermonger Prince Of Persia Railroad Tycom Flainbow Islands	74,90		F	84,90
Curse of Ra	59.50	44.90	74,90	1000000000	Railroad Tycoon		Charles of the Control of the Contro	84,90	
Curse O T Azura Bonds	74.50	67.90	77.90		Rainbow Islands	74,98 74,98	44,93 51,93		59,90
Cas Glücksrad	2.50	34,90	A STATE OF THE PARTY OF THE PAR		Red Storm Rising	74,90	51,93	94,90	74,90
Debul	74,90				Ben Len Interconter			94,90	24.00
Deutsches Afrika Korps		69,90			Rick Dangerous 2 Rings Dt Medusa Sarakon	74,90	44,90	74,90	74,90
Dissevers	64.50	-		94.00	Sanskan	74,99	***	SERVICE STATE	74,90
Dregon's Breath Oragon Flight Oragon Strike Drakkhan	84.90	- 40		84,90 84,90	Sarond World	64,91	4000	CONTRACTOR OF	14000
Dragon Strike	84.50	500	84.90	-	Sear Of Silv Blades	Section 1	71.31	69,90	
Deskylbox	74.90	100	84.90	74,90	Sear Of Silv Blades Shadow Of The Beast 2	94,50	CONTRACTOR OF STREET	HERBERT A.	UVERTO !
Dunkle Dimension Div		59.50			Sherman M4	74.50	74,98 44,90	74,90	74.90
E. Hughes Int. Soccer	49.90	200	SHIP CONTRACTOR	74,90 79,90	Sim City Terr. Editor	81,50	44,90	89,90	89,90
F 16 Combat Pilot	79,90	44,38	79.90	79,90	Sim City Terr. Editor	4450		44,90	69.90
Davids Dimension Die E. Hughes Inf. Seccer F 15 Combat Pilot Patcon Mission Olak 2 F 19 Stealth Fighter	64.90	0000	04.00	64,90 84,90 74,90	Snowstrike	1135	69,90	89,90	89.90
F 19 Steafth Fighter	84,90	74.50	94,90	74.90	Space Progue	74.10		00,30	89,90 74,90
	74.90	14/84		74,10	Star Command	74,50 34,50		94.90	94,50 74,90
Finting Somber	84.90	59.50	94,90	84.90	Startlight 1	74,90	44,90	94.90 74.90	74.90
Fatal Heritage Fighter Boether Final Bettle, The Flight Of The Intruder	74,90	10000		84,90 74,90	Space Fogue Sporting Gold Epys Star Command Starflight 1 Starflight 2	100	0.000	89,90	1000
Flight Of The Intruder		1900	84.90		Startin win Staus	The state of the s	54.00	1000	10905
Fleod costs and a second	74,90	199	10000	74,90	Storm Across Europe Stormovik SU 25 Subbuteo	79,90		84,90	1000
Fountain Of Oreams	***	11.300	74,90		STOPPHONE SU 25	80.00	24.00	94,90	59.90
Golden Axe	74.90	44,50			Super Off Road Racer	74 90	44.50 44.50	74.90	2000
Gremins 2 Gunship	69,93 84,90	79.50	94,90	84.90	Sword of Areason	56,90 74,90 86,90	Silver of the Control	39.90	10000
menorial The	74.90	13,30	34,30	84,90 74,90	Sword of Aragon Test Drive 3			84.90	2000
ndianapolis 500	74,93		74,50		Their Finnst Hour	84.93		74.90	84,90 74,90
mest	74,93		V60000000	64,90	Tie Break	74,90 74,90 54,90 89,93	44.90	74.90	24.90
rivest shido	74,93		84,90	THE RESERVE	Tracsworld	74,90	49,90	\$4,90 59,90	74,50
t Came From The Desert (1 Mil)	84,90		1	SCHOOL STREET	Turn ft	54,90	00.00	39,90	54,90 89,90
Jones to The Faul Lane			89,90	27.00	Ultima 4	00,00	99.99 79.90	89.90 79.90	P4,5U
Gck Off Player Manager	54,90 49,90	44.90	1900	54.90 49.90	Ultima Trilopie 1-3 Venus The Fly Trip	59,93			59,90
Clar Grights Of Legend	+9,39	59,90	89,93	A	Wiking Child	74,93			7
Krieg um die Krone		59,90	25,540	40	War Lord		49,90		
Letters	74.90	22,00		74.90	War Lord Wild West World	89.55		94,50	
Loso	74,90	44,93	74,90	74,90	Wing Commander			\$4,90	
pom	74,90		74,90	AUSTRALIA	Wings	24,93		1000000	24.00
Loopz	1000		74,90	100000	Wings Of Fury Woist C. Sandlego?	69.93 84.93		84.90	74,93
Lords of Doom	74,90	49,99		74,90 94,90	Wo Ist C. Sandlego?	24.93		74.90	74.95
M 1 Tank Platoon	84,90	44,93	84,98	946,000	Xenomorph Zak Mg Kracken	74,93 74,93	74,90	84.90 74.90 74.90	74,90
Manager		44,22	Account		Cold from Personal Cold	STATE OF THE PARTY	DOM: NO.	BERT 1. 74 2 7	

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Test", und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

Preise für Lösungshilfen

Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung: 25,zuzüglich Versandkosten für Lösungshilfen Spiele/Zutehör

Vorkasse V-Schock Kreditisarie (Inland) 3,50 DM 6,50 DM

Rachnahme (Inland) 6,50 DM 9,-- DM

Versand ins Austand (Vorkasse) 18,-- DM 13,-- DM

Versandkostenirei ab: 45,-- DM 99,-- DM

Händleranfragen erwünscht!

ermit bestelle ich für:

	Komplettiösung Plan/Pläne deutsche Anleitung							 □ Software-Tes □ Programm/N □ aktuelle Preis 											Modul									
0	Zut	90	hō	ır															1	k	0	s	te	r	ık	o	s)	
Na	me: .								,							ċ							,	,	,			
Stra	aße:														•	٠											٠	
l wo	hnor																											,

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
Frank Heidak
Franzstraße 7 · 5000 Köln 41

Bestellannahme: Tel.02 21 / 40 74 47, 40 68 88, 40 17 80 Telefax 02 21 / 40 19 89 Kundendienst Lösungshilten: 02 21/40 24 93, Di.und Do. 17.00 - 18.30 Uhr Kundendienst Software: 02 21/4 00 01 27, Mo. Mi. und Fr. 17.00 - 19.00 Uhr Wer hat Probleme bei Cadaver? Dem kann geholfen werden. Thomas Skowronek und Florian Römer haben das Abenteuer gelöst – starten wir also mit den ersten drei Leveln, den Rest gibt's dann in der nächsten Ausgabe.

1. Level: Zuerst einmal die Dinge, die man nicht unbedingt zur Lösung braucht: Knochen, Steine, Schilde, Schwerter, Helme, Bücher, manche Zaubertränke, das Seil, die Pilze und Pergamente. Wichtig ist das Tagebuch und die Zaubersprüche. In der Höhle nimmt man die Münze, das Tagebuch und den Pickel. Nach Norden in den Tunnel und den Hebel ziehen! Durch die Tür in den nächsten Raum und den Steinsack nehmen. Mit den Steinen tötet man das Vieh hinter der Tür nebenan und gelangt über die Tonne zum Talisman. Im Süden nimmt man den Runenstein, und hinter den Säcken in dem nördlichen Raum finden wir einen Diamanten (Vorsicht: Spinne). Weiter zu dem Lindwurm in die Hauptkammer (S,O,O,S). Wer mag, kann das Seil nehmen, dann nach rechts (O,O). Hier schnappt man sich Schlüssel und Brot und flitzt zurück in die Ausgangshöhle. (W,W,N,W,S,S,O). Die Tür ist nun offen, wir gehen hindurch, benutzen den Hebel, nehmen den Sack neben dem Spieß, öffnen die Truhe und nehmen das Pergament. Wieder zurück in die Kammer mit dem Seil und durch die südliche Tür. Mit dem Pickel reißen wir die Mauer ein, untersuchen im nächsten Raum das Skelett und finden ein Buch. Nach rechts und nach oben (O,O,N) - im Brunnen versteckt sich noch ein Schlüssel. Im nächsten Zimmer öffnet man den Kasten, nimmt die Münze, das Brot und das Huhn. Weiter nach Norden ins Gefängnis. Man öffnet die Zelle mit dem Schlüssel und trifft auf einen Gefangenen, dem wir Brot und Huhn geben. In Zelle 4 finden wir noch einen Schlüssel. Nun vom Gefangenen aus zweimal nach Süden und nach Osten. Der Schlüssel paßt. In der darauffolgenden Passage nimmt man den Edelstein und das Pergament und geht weiter nach Osten. Im Balsam-Zimmer untersuchen wir das Skelett und finden noch einen Schlüssel. Nun nach Norden, Schlüssel in Schlüsselloch stecken, die Flaschen nehmen und zurück ins Balsam-Zimmer. Ab nach Osten, wo man Pergament, Buch, Flasche und Runenstein mitgehen läßt, danach wieder zurück. In die große Passage hinein und den Knopf drücken. Im Norden klettern wir mit dem Seil oder springen einfach in die Tiefe. Unten öffnet man die Ratte und erhält einen Schlüssel. Den anderen Schlüssel nehmen wir auch mit und öffnen damit den Kasten, in dem wir eine Urne finden. Jetzt nach rechts (O,O) und die Edelsteine nehmen. Zurück zur ersten Grube. Hier wirft man nun alle Diamanten (6 Stück) in den See und wird daraufhin teleportiert. Die Lords Gruft verläßt man nach Süden, in der Passage mit dem Skelett gehen wir weiter durch die südliche Tür. Die Kreatur vernichten und die

Tür am anderen Ende aufschließen. In der nächsten Passage weiter nach rechts und die schlafende Kreatur töten. Die beiden Flaschen und den Talisman mitnehmen. Nach Süden, das Monster killen und den Schlüssel nehmen. Drei Räume im Osten schließt man damit die Truhe auf. Vorerst sollte man aber den südlichen Raum plündern, dann wieder nach Norden zweimal nach Osten und den Knopf drücken. Man wird in die Schatzkammer des Königs gebeamt, aus der man alles klaut. Aus dem Raum mit der Truhe nimmt man ebenfalls alles mit (auch den Braten). Zurück in die Passage mit dem Holzbrett und den Fackeln, hindurch und nach Süden. Die Flammen austreten und durch die rechte Tür gehen! Im südlichen Raum findet man wieder einen Schlüssel und ein Pergament. Im Norden ist auch ein Pergament versteckt. Nun eilt man nach unten, durch die östliche obere Tür und holt sich den Runenstein. Zweimal nach Süden, die Totenmünze auf das Grab mit der Urne legen - man erhält einen Zaubertrank. Von der "Todesart" nach Osten in die Gewöhnliche Gruft, dort die Steine vom Altar schieben, den Trank und den Schlüssel nehmen, die beiden Behälter zerstören, den Zauberspruch und den Krug nicht vergessen. Nun nach Süden, den Hackbraten auf den Schrein legen, man bekommt einen Zaubertrank und eilt schnell wieder zurück. Nach rechts, die Münzen und den Sack nehmen und gleich wieder retour. Mit einem Schlüssel das Schloß öffnen, man gelangt in die "großartige Kapelle", von der aus man nach Süden geht. Dort durch die rechte Tür und die Urne auf den unteren Stein legen - man bekommt Blut. Diesen Lebenstrank legt man auf den Altar und erhält so einen Schlüssel und einen Zauberspruch. Nun schließen wir die linke Tür auf, gehen durch den Raum nach Norden in die Bibliothek und kann dort alle Schreiben aufnehmen. Von der Kapelle flitzt man nach Süden und durch die Passage ins Krematorium. Hier gibt man das heilige Wasser in eine Schüssel und trinkt es dann. Außerdem drücken wir hier noch den Knopf, um etwas zu erhalten, und ein zweites Mal, um zurückgebeamt zu werden. Dort angekommen nimmt man die Flaschen, geht nach oben und nach links und wiederholt den Vorgang dreimal (man hat nur drei Flaschen mit heiligem Wasser). Nun in die Passage mit dem Skelett und durch die rechte obere Tür. Den Drachen friert man am besten ein und baut sich einen Turm aus Krügen oder Flaschen. Jetzt wirft man dem Drachen die echte Krone an den Kopf und feuert mit den magischen Raketen. Sobald der Drache zusammenbricht, sammelt man seine Überbleibsel ein, drückt den Knopf an der Wand, spaziert durch die Tür und betätigt den Hebel im nächsten. Raum. Der erste Level ist geschaff

Von der Halle aus geht man ersamal zum Kriegerschrein, wo man Trube und Kasten öffnet und alles mitnimmt. Weiter durch die Innere

Kapelle, hier nimmt man Flasche und Buch und geht ins "Überbleibsel". Dort füllt man die Urne mit der Asche und berührt den Schädel über dem Schrein. Durch die Tür hinter dem Vorhang, und im nächsten Raum den Hebel betätigen. Nun zurück und im "Überbleibsel" durch die südliche Tür. In der Kapelle Arsenal entleert man die Truhe, schiebt sie vor die Stangen, springt darauf, drückt einmal auf den rechten und einmal auf den linken Knopf, betätigt den Hebel zweimal und geht dann wieder durch die Tür zurück. In der Inneren Kapelle nimmt man den Teleporter, und im Vorderen Zimmer (wo man ankommt) schaltet man folgendermaßen: 1. Linker Hebel, mittlerer Hebel, 3. rechter Hebel, 4. mittlerer Hebel, 5. Knopf. Danach geht man nach Süden und holt sich die Münze (Vorsicht: Giftmonster). Nun durch die Tür im Vorderen Zimmer und in der Hauptpassage nach Süden. Von da aus zweimal nach Osten, die Münze und den Zauber nehmen (Achtung: Pfeile), weiter nach rechts, den Thron untersuchen, den Hebel betätigen, den Knopf drücken, das Buch nehmen und auch den anderen Knopf an der Wand drücken. Nun durch die nördliche Tür, die Treppe hinauf, nach links, den Schlüssel nehmen, runterspringen, Hebel betätigen und weiter nach unten. Jetzt am besten den Superschnell-Zauber benutzen. Man läuft durch die Küche und die Küchenpassage zum Küchenzimmer, wo man der Truhe einen Schlüssel entnimmt. Jetzt zur Küchenpassage, weiter nach rechts, dort schläfert man das Auge mittels Zauber ein, worauf sich die Gitter heben. Man geht aber in den südlichen Raum, nimmt die Bücher mit, drückt die Statue an der Wand, und geht durch die Öffnung ins Mägdezimmer. Hier öffnet man den Kasten und nimmt den Teleporter. Im Raum angekommen, wirft man alle Flaschen zu Boden und nimmt den Schlüssel und die Säcke. Weiten durch die Tür, den Schlüssel in den Schlitz an der Wand stecken, dann weiter nach Osten. In der Kornkammer führt man den Schlüssel, der unter der Treppe lag, ins Schlüsselloch und zieht dann an der Kette. Jetzt springt man zweimal nach unten, holt sich die Schlüssel, zieht am Hebel und dann an der Kette. Daraufhin öffnet man das Schloß zur Küche mit dem goldenen Schlüssel und geht in die Räume rechts der Küche. Im Norden ist ein Ausdauertrank und im Süden ein Gegengift. Nun zur Festmahl-Halle, weiter die Treppe hoch und zur Truhe springen. Offnen und den Telepotter nehmen. Nun nach Norden, den goldenen Schlüssel ins Schloß und sehnell zur gegenüberliegenden Tür. Im "Bezirk Zimmer" den Teleporter aus der Truhe nehmen, den linken und schließlich den rechten Knopf drücken. Nun wieder zurück zur Festhalle, diesmal aber den Zauber und die Münze einstecken, danach weiter zur Hauptpassage (O,O,O,N). Von hier aus noch einmal nach Norden, die Augen mit dem entsprechenden Zauber einschläfern, weiter nach Nor-

Cadaver (Level 1 bis 3)

den und in den Schlitz die vier goldenen Münzen stecken. Die linke Tür läßt sich nun öffnen, im nächsten Gang drücken wir den Hebel, und im Wächter-Zimmer geht man nach Westen in die Zelle. Hier betätigt man den Hebel und nimmt (nur) die Münze. Wieder im Wächter-Zimmer, geht man die Treppe hoch, nimmt im Gang den Zauber und die Flasche und marschiert weiter nach rechts. Hier legt man den Hebel um und geht durch die Tür in die Seitenpassage. Auch hier wieder den Hebel benutzen, das Brett über das Loch schieben und nochmals den Hebel betätigen. Durch die nördliche Tür, den Schlüssel nehmen und weiter nach rechts. Die Augen einschläfern und die beiden Diamanten nehmen. Zurück zur Passage und durch die südliche Tür. In der Seiten-Kammer nach Osten in die obere Kammer, und dort die Schatulle und den Tresor mit dem dortigen Zauber öffnen. Alles andere auch mitnehmen. In der Seitenpassage baut man einen Turm aus Gegenständen, die man bei sich trägt, steigt hinauf, nimmt Trank und Schlüssel, steckt letzteren ins Schloß und geht durch die sich öffnende Wand nach drau-Ben. Wieder in der Hauptpassage, gibt man die Diamanten ins Diamantenschloß und ab durch die obere rechte Tür. Weiter durch den Gang zum Gitter, den Schlüssel vom Boden hindurgh werfen, weitergehen und den Schlüssel wieder aufheben. Beim nächsten Gitter warten. bis das Monster den Teleporter rübergeschoben hat, und ihn dann aufnehmen. Schlüssel ins Loch und nach Osten. In der Wächter-Halle nach oben, den Mund füttern und mit dem daliegenden Gift töten nian bekommt Gold. Wieder in der Halle den Hebel benutzen und den Edelstein mit etwas anderem aus der Bahn der Klötze schieben und aufnehmen. Weiter nach Osten, das Brett über den Abgrund schieben und den Hebel zweimal einschalten. Knopf drücken, durch die westliche obere Tür gehen und den Diamanten holen. Im anderen Zimmer zuerst den zweiten Balken von rechts, dann den rechten berühren, den Zauber holen und den Hebel betätigen. Nach Süden in die Ostenkammer, den Knopf drücken, Zauber und Edelstein holen und den Knopf beim Vorhang drücken. Nach einer Ehrenrunde ab durch den Vorhang und nach oben. Im Labyrinth geht man am besten so:

man am besten so;
N,N,W,W,W,N,Hebel,S,O,S,S,W,
Hebel,N,N,N,O,O,O,Hebel,S,
Teleporter = Anfang (Smaragd)
Zurück zur Osten-Passage und
durch die erste rechte Tür in die
Lords Kammer. Diamanten ins
Schloß stecken und die Treppen
hinunter. Aus dem nächsten Raum
in den Gang und dort den Knopf
drücken. Jetzt zurück, den Schlüssel holen, ins Loch stecken, nach
rechts, Treppe hoch, durch die Tür,
weiter nach oben, Hebel betätigen,
nach links, Geld einsammeln und
die Truhe öffnen. In die Schatulle



packt man einen Goldsack, geht zweimal nach Osten und nach unten, holt den Schlüssel, latscht wieder hoch, steckt den Schlüssel ins Loch, durch die Tür, holt das Buch und legt den Goldsack auf die Stufen. Die Sache mit dem Goldsack wiederholt man zweimal und nimmt dann den falschen Teleporter. Vom Ausgangspunkt marschiert man durch die Festhalle zur Hauptleuthalle. Dort legen wir die Urne auf den leeren Stein und fügen zu den Smaragden auch unseren bei. Nun zur Hauptpassage, die rechte nördliche Tür betreten, den Gang hinuntergehen und durch die Tür in die Kaserne. Vorhang berühren, Knopf drücken, Truhe entleeren und weiter nach oben gehen. Hindurch und aus dem Arsenal den Spieß nehmen. Damit bearbeiten wir das Loch, das durch einen Knopfdruck erscheint, und betreten die Kaserne im Osten. Die Truhe oberhalb der Kaserne aber noch nicht entleeren. Den Mund mit dem ganzen Fleisch füttern und durch die freie Tür. Durch die Lords-Kammer weiter und den Knopf drücken. Nun nach rechts, links und nochmals nach rechts laufen. Mit dem Handschuh den Tresor öffnen, in Axels Kammer laufen und den richtigen Teleporter nehmen. Aus der Lords-Kammer nun wieder zurück in die Hauptleuthalle, alle Teleporter und Smaragde durch das Loch werfen, nach rechts gehen und den Hebel umlegen (manchmal mehrmals). Nach einiger Zeit hat man auch diesen Level beendet.

3. Level:

(S). Vorsicht Fallgrube. (O). Den Hebel umlegen, indem man durch das Loch springt. Nun in der Öffnung im Gitter stehen bleiben, dadurch blockiert man es, sobald es wieder schließt. (W,unten). Hebel ziehen. Schlüssel und Wurfsterne nehmen. (S) Aufschließen (S), Hebel ziehen. Die Kiste öffnen und die Schriftrolle nehmen. (S) Die Kerze und den Schlüssel holen, dann den alten Mann (König Wulf) berühren. (N,O). Hier vorgehen, bis sich der Boden öffnet, und hinunterspringen. (S,O) Den Schlüssel ins Schlüsselloch stecken (S), den Sack nehmen (hoch, W,S,S). Nun ins Loch springen, Krone und Kugel nehmen (N,O), aufschließen (O,O,O,O,W, runter). Hebel nehmen (O,N,W,W) Kiste öffnen, Schlüssel nehmen. (O,N,W). Hebel ziehen (S), die Flaschen untersuchen, aus der Flasche mit dem Schlüssel trinken, dann den Schlüssel nehmen. Warten, bis die Wirkung nachläßt. Die "Verwirrung"-Kugel auf die zweite legen, drauf- und über die Blockade springen. Die Kerze mitnehmen. (S.O.O. N.W,N,W). Den Griff in den Hebelschlitz stecken und ziehen. (O,O,W, runter). Hier erst den linken, dann den rechten Knopf drücken. (S,O). Hier nimmt man die Schatulle, drückt den Knopf und nimmt das Juwel (N, W, S, rechts). Hebel ziehen (O). Nun stellt man die Kerzen auf die roten Kreise und entzündet sie. Die Kerzen wieder mitnehmen.

(W,N) Die Kiste öffnen, Kerzen nehmen und wie zuvor bei den Kreisen entzünden. (W,N,O,O). Hier stellt man die Kerzen auf die roten Kreise und wird dadurch teleportiert. Wir öffnen die Kiste mit dem Entzauberungs-Spruch und nehmen den Schatz. Nun legt man die Schatulle ab und öffnet sie. Den Schlüssel nehmen und zurück in den Raum, wo die Kerzen noch stehen. Diese wieder einstecken. (S) Aufschließen, aber nicht nach Süden weitergehen, den Schlüssel lassen wir vorerst liegen. (N,W,oben,S links, S, über den Block springen, S,O,O). Aufschließen, auf das Brett springen (N). Schale nehmen (S, W, unten W, und zurück zum König). Die Kräuterschale wirft man in den Kessel und nimmt den Schlüssel. Sieht man den König mehrmals an, so erhält man eine Krone. (N,N,N,O,W oben,N). Aufschließen (W). Hier nimmt man die Münzen und erhält noch zwei Edelsteine. (W). Knopf drücken, bis man von der Kugel berührt wird. Hebel ziehen (W), den oberen Kasten untersuchen und alles essen. Das Gold cinstecken! (S,O) Hier nimmt man den Felsen (W,S), verschiebt dann die Schale und holt den Schlüssel. Die Fässer verschieben und den Hebel ziehen. (N,W). Den Fels ins Loch stecken und die Kanone auslösen, indem man den Hebel betätigt. Die Fässer stellt man an den Aufschlagsort und wiederholf dann den Vorgang, bis man alle Fässer aufgeschossen hat und den Inhalt nehmen kann. (O,O). Man untersucht die Fässer, nimmt den Schweinekopf und ißt die Fleischhaxe. Den Schlüssel mitnehmen! (W,W) Dort die Kiste öffnen! Man nimmt die Massaker-Kugel und die Münze (O,O) und tötet dann die Spinne mit dem Massaker-Spruch. Nun bauen wir uns eine Leiter, springen in den Käfig und holen den Schlüssel. Jetzt essen wir den Schweinskopf und werden teleportiert (W,S,S). Aufschließen, den Fels in die Offnung stecken und den Hebel ziehen (W,W). Wieder aufschließen (S), die Kiste öffnen und mit den Flaschen erneut eine Leiter bauen. Wir springen zu dem Fels hoch, stoßen das Faß hinunter und untersuchen es. Die Flasche mit dem Elixier und die grünen Flaschen mitnehmen. Nun die Münze in den Schlitz stecken und zurück zum König. Das Elixier wirft man in die Taufstein-Schale, den Schlüssel nimmt man mit. (W.S), aufschließen. (W.W.W), Kiste öffnen und Inhalt nehmen, das Faß untersuchen und den Sack holen (O). Hier warten wir, bis die grüne Kugel unten ist, und lösen die Trittplatte aus (S). Die Kiste wirft man runter und nimmt den Inhalt. Die 4 Diamanten in die Löcher stecken. (W) Wieder warten, bis die Kugel unten

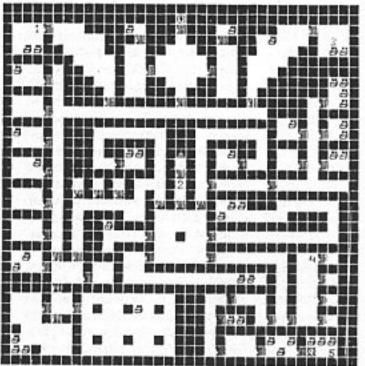
Wieder warten, bis die Kugel unten ist, dann die Steine nehmen (S). Schnell runterspringen! Von der Treppe aus wieder auf das Brett springen, links am Stachelbrett können wir vorbei. Von dort aus springt man zum Hebel und legt ihn

um. Wieder aufs Brett, an dem Stachelbrett vorbei nach Süden, den Hebel aber nicht umlegen. Den Kanonenkugeln sollte man ausweichen und Richtung Westen runterspringen. (W,O) Nun den Hebel umlegen und mit dem Aufzug hochfahren. Nach Osten hinunterspringen (O). Hebel ziehen (N). Man springt über das Loch und nimmt den Schlüssel, dann ins Loch hinein und zurückgehen. Den Hebel im Raum zuvor wieder betätigen, den im Raum selbst auch. Nochmals ins Loch springen. Nun zurück in den Raum mit dem Nagelbrett (S,S). Auf dem Brett bleiben wir stehen und ziehen den Hebel oben. Nun runterspringen und den unteren Hebel ziehen. (W). Hebel ziehen (O). Hier baut man wieder mal eine Leiter, um oben nach Süden weiterzugehen. Runterspringen (O). Die große Kiste öffnet man mit dem Entzauberungs-Spruch und nimmt den Inhalt mit. Den Hebel nun zweimal ziehen, sodaß die anderen Hebel freigelegt werden. Beide benutzen! (N). Hier legt man alle vier Hebel der Reihe nach um, danach zieht man sie alle nochmals rückwärts. (W). Wieder hoch (S) runterspringen (W,W). Gleich nach Betreten des Raumes warten, bis die Gitter herunterfallen und sie wegen uns steckenbleiben. So ist der Rückweg gesichert. Nun den Raum plündern. (O,O,N,W,S,S,hoch). Vier der Kisten bearbeitet man mit dem Entzauberungsspruch, in der zweiten findet man einen Schlüssel für die anderen. Dort findet man weitere Schlüssel. Nun springen wir in die westliche Grube, nehmen den Schlüssel und legen den Hebel um. Runterspringen! (N,N,runter, W). Aufschließen (N,O), Aufzug betätigen (S,S,S,W). Hier wirft man so lange Steine in das Loch, bis sich die Öffnung schließt. Aufschließen (N,O,O,N,W) und hoch auf das fahrende Brett. (N, Richtung O runterspringen, O). Kiste öffnen (N). Mit der Leiter klettern wir nun über die Gitter zum Schlüsselloch, schlie-Ben auf und nehmen den Griff. Jetzt wieder zurück notfalls durch das Loch in den Raum davor, den Griff in den Schlitzstecken und den Hebel ziehen. (N). Hebel ziehen (N). Schnell diesen Raum plündern, den Hebel ziehen und nach Süden raus. Die beiden Schatullen mitnehmen. (W). Die Münze in den Schlitz stecken (W,N,O), aufschließen (O,N,O), den Sack mit dem Pulver in die Schale legen und den Schlüssel nehmen. (O,S) Aufschließen (O). Wieder nehmen wir den Schlüssel (O,N), untersuchen das Schild und holen den nächsten Schlüssel. Den Widderschädel stecken wir auch ein (hoch), und die Kerze und den Zauberstab nehmen wir mit. Die Kiste öffnen und den Inhalt einstecken. (runter,S,S). Den Schlüssel vom Kopf des Monsters nehmen (N). Hier legen wir die Schatullen ab und öffnen zwei davon. Die Schriftrolle und den Schlüssel nehmen wir mit, schließen dann auf (O) und ziehen dort die Kiste ganz nach

links. Hebel umlegen. Sobald das Brett wieder unten ist, Hebel betätigen und aufspringen. Man nimmt die Goldmünzen und den Zauberstab unter der Rüstung. Man legt hier den Unbekannt-Spruch ab und benutzt den Lies-Zauberspruch darauf. Dann stecken wir ihn wieder ein. Man verwendet ihn auf die Schatzkiste und nimmt alles mit. Unter dem Kopfkissen entdecken wir eine Schatulle, die wir öffnen. Nun stecken wir den Messingschlüssel in die Schatulle und nehmen ihn wieder heraus (runter, W,S). Aufschließen (S), das Buch nehmen und die Kiste öffnen. Den Trank mitnehmen. Nun muß man mit dem Knopf und dem Hebel aus den vier Brettern eine Leiter bauen. Der Knopf verstellt die Nummer des Brettes, der Hebel bewegt es. Um es anzuhalten, einfach den Hebel nochmals ziehen (hoch). Kiste öffnen und Inhalt mitnehmen. Nun nimmt man den Griff und legt das silberne Dreieck aus dem Inventur auf den mittleren Klotz. Den Zauberstab nehmen wir mit. (runter, N). Den Griff setzen wir in den rechten Spalt ein und ziehen daran (N,O). Man legt die drei Zauberstäbe auf die drei Klötze (L.=rechts, D.=links, M.=Mitte). Die Schatulle mit dem Entzauberungsspruch öffnen, den Schlüssel nehmen. Die drei Zauberstäbe wieder nehmen (W,S,O). Hier trinken wir den gigantischen Sprung-Trank und springen hoch zum Hebel (notfalls mit einer kleinen Leiter). Den Hebel ziehen (hoch). Aufschließen. Hier legt man den schwarzen Wälzer ab und benutzt den Lese-Spruch auf ihn. Nun wirft man das Buch in das Loch vor dem schwarzen Stein. Der Widderschädel gehört in das Loch mit dem gelben Stein, der Wein zu dem grünen Stein. Zuletzt noch die rote Schatulle in das Loch vor dem roten Stein! Die Verzauberungs-Kugel nehmen. (O,runter, W,N,W). Mit Matels Zauberstab schließen wir die Tür auf (W,N,W), wenden den Verzauberungs-Spruch auf den Taufstein an, nehmen den Schlüssel (W) und schließen auf (W,W). Den unteren Gnom erledigt man mit der Magischen Rakete, den oberen läßt man in Ruhe. (N). Hebel ziehen. Die beiden Monster mit dem Massaker-Spruch töten und den Schlüssel nehmen. (S,O), aufschlie-Ben. (O,O,N,N,W,S) Am linken Monster einfach vorbeigehen, den Schlüssel nehmen und aufschließen. (W). Schlüssel nehmen. Beide Monster töten (W). Zweimal aufschließen (W). Das Kopfkissen untersuchen, den Schlüssel nehmen (S). Die Kiste öffnet man wieder mit dem Entzauberungs-Spruch, dann wendet man den Polterkreis-Spruch dreimal an. (N,O,S). Schlüssel nehmen und aufschließen. (O,S,O,O,O,N,O,O,O, O,O,N,W,W oben,N). Die Kiste öffnen, den Kelch nehmen und zurück zum König. Den Kelch füllen wir jetzt mit dem Trank aus dem Taufstein und geben ihn dem König. Den letzten Schlüssel noch einstecken (Nunter, W), aufschließen (W,hoch) – und Level 3 ist auch vollendet!

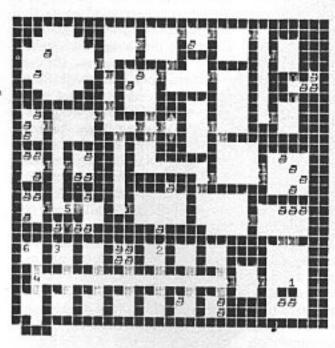


Die tollen Karten zu Legend of Faerghail stammen übrigens von Andreas Kolboom aus Rosstal - hatten wir letzte Ausgabe vergessen zu erwähnen, sorry!



Elfenpyramide Truck 0

- Dunkelheit Dungeon Exit
- Spirmer Knopf
- ditor
- Statue Figur Springbrunnen
- Licht ous Schatztruhe Falle Tur/Schillssel
- Normale Wand Treppe rouf
- Treppe runter Normale Tur Gethe inwand
- 1=Noctyricht
- 2=TIP
- 3=Kohlensock
- 4:nichts besonders
- 5=Stab der Furcht



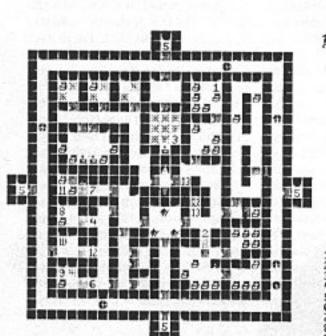
Ellenpyramide Tevel 1 up

- Dunkethett Dungeon Exit
- Spinner Knopf
- attar
- Statue/Flaur
- Springbrunnen Licht aus Schatztrune
- Falle Tur/Schlüssel
- Normale Wand

Gethe imwand

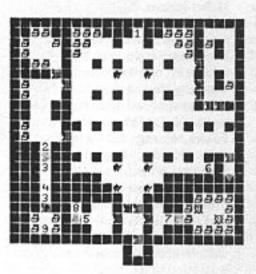
- Treppe rout
- Trieppe runter Normale Tür

- 1 = "Wos" 2 = "Nein" 3 = Karten 4 = mit Ring-S.
- 5 = mit Aubin-S. 6 = Tip
- Zellen mit Cisen-S.



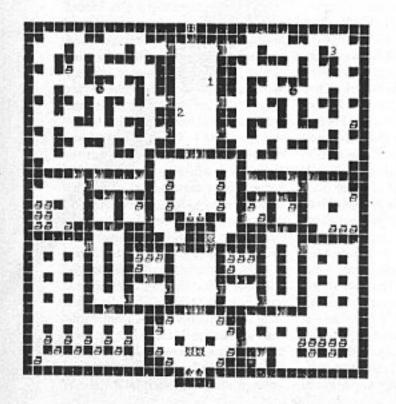
Elfenpyramide Tevel 2 up

- Dunkelheit Dungson Exit Spirner
- Knopf
- alto Statue/Figur
- Springbrunnen Licht aus Schatztruhe
- falle Tur/Schlüsset Normale Wand Treppe rouf Treppe runter
- Normale Tür Gehelmwand 1 = antimostering
- 2=mit Croschiussel 3=reucrschiussel wemit Feuerschillssel
- 5=fenster 6=mit Luftschlüssel =öffnen durch Knopf 3 8 = Wasserschildssel 9 = Endschildssel
- M=Luftschlüssel 11=Lichtschlüssel 12-mit Wasserschlüssel 13-umschalten durch Knopf I



- 1 = Die Maske des Balan
- 2 = mit Lichtschlüssel
- 3 = Schwarze Flamme
- 4 = Wasserelementar:
- "KREIS" 5 = mit Glasschillssel
- 6 = Glosschlüssel
- 7 = mit ?? (Sprengen II)
- 8 = TID
- 9 = Elfenkönia und -Bogen

Elfenpyramide Level 3 up



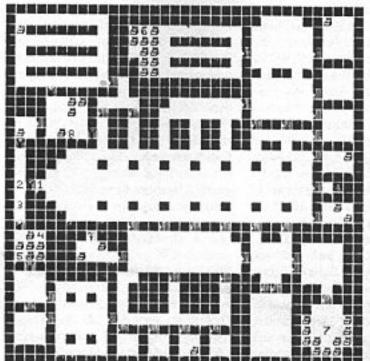
Der Tempel Telet 0

- Dunkelheit Dungeon Exit Spirmer Knopf
- alter Statue/Flour Springbrunner Schatztruhe Falle Tur/Schlüssel
- Normale, Wand Treppe rouf Treppe runter Normale Tür Gehelmwand

11 12 13

15

Wichtias meldungen oder stände



Der Tempel Debet 1 unber

- Dunkelheit Dungeon Cxit
- Spirmer Knopf
- ditor
- Statue/Flour
- Springorunnen Licht aus Schafzfrune
- Falle Tur/Schlussel
- Normale Wand
- Treppe rouf
- Treppe runter Normale Tur

Gehe inwand

- 1 = Schlüsselstab
- 2=Honepriester
- 3=Elementar-4=Stab des
- 5=Henkersklinge
- 6=Tip 7=Mithrilkusel (für Vampir I) 8=5chocksrab





Action

- 1. TURRICAN
- 2. UNREAL
- 3. X-OUT
- 4. MIDNIGHT RESISTANCE
- 5. SAINT DRAGON

Adventure



- 1. PIRATES!
- 2. IT CAME FROM THE DESERT
- 3. OPERATION STEALTH
- 4. CADAVER
- 5. CASTLE MASTER

Geschicklichkeit



- 1. RAINBOW ISLANDS
- 2. KLAX
- 3. JUMPING JACK SON
- 4. E-MOTION
- 5. PINBALL MAGIC

Rollenspiele



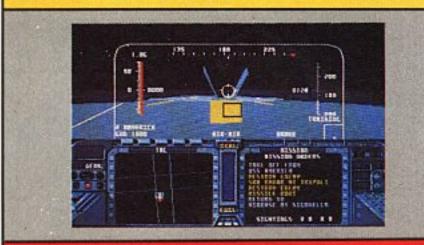
- 1. LEGEND OF FAERGHAIL
- 2. HERO'S OUEST
- 3. CORPORATION
- 4. DRAKKHEN
- 5. DRAGONFLIGHT



TOP FIVE '9

Das bange Warten ist vorüber, jetzt schlägt die Stunde der Wahrheit: Amiga Joker präsentiert die "Großen Fünf" von 1990! Was war das nicht für ein Jahrgang für Spiele hier kommt nochmal das Feinste vom Feinen aus jedem Genre...

Simulationen



- 1. F-19 STEALTH FIGHTER
- 2. BATTLE COMMAND
- 3. F-29 RETALIATOR
- 4. RED STORM RISING
- 5. M1 TANK PLATOON

Sport



- 1. KICK OFF 2
- 2. TV SPORTS BASKETBALL
- 3. SUPERCARS
- 4. CHAMBERS OF SHAOLIN
- 5. LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Strategie



- 1. POWERMONGER
- 2. PLOTTING
- 3. PIPE MANIA
- 4. ISHIDO
- 5. TOWER OF BABEL

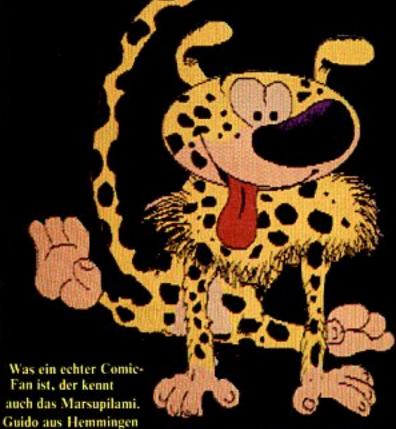
JOHER COMPANY Special insurance Calaria years dias mat als Camia-Special insurance Laboration

Viel hat nicht gefehlt, und unsere Galerie wäre diesmal als Comic-Special ins neue Jahr gerutscht. Andererseits: Wie um alles in der Welt hätten wir der bezaubernden High Tech-Amazone den Zutritt verwehren können?





Wer weiß, vielleicht sind die Grafiken für Garfields nächstes Computer-Abenteuer auch sehon von Andreas Masuskowski aus Bamberg?



hat das französische Urvieh mit dem Amiga bekanntgemacht.

An alle Künstler!

Man kann es garnicht oft genug sagen: Wer noch ein (selbstgemachtes!) Bild, eine Zeichnung, einen Comic, ein Gedicht oder sonst ein Kunstwerk daheim herum-

liegen hat, der rücke endlich heraus damit! Schließlich ist diese Seite auf unbestimmte Zeit für Eure Meisterwerke reserviert. Allerdings würden wir es ganz toll finden, wenn demnächst noch mehr richtig selbstgestrickte Sachen (ohne bekannte Vorlage) bei uns eintrudeln würden. Also, hier nochmal die Adresse:

Joker Verlag "Joker Galerie" Untere Parkstr. 67 D-8013 Haar bei München

Um das Spielprinzip von Arkanoid nicht zu kennen, müßte man wirklich die letzten zehn Jahre am Mond zugebracht haben, deshalb nur ganz kurz: Mit einem Schläger versucht man ein Bällchen so zurückzuspielen, daß eine Steinformation abgetragen wird. Hin und wieder tauchen Extras auf (breiterer Schläger, "Klebebälle", etc.), die es aufzufangen gilt - basta. Nun stellt sich natürlich die Frage, wieso ein derart simples Spielchen so irrsinnig populär werden konnte: Die Clones sind mittlerweile Legion, ja, selbst heute, wo auch der allerletzte Amigianer auf seiner Almhütte schon mindestens zwei solcher Games besitzt, werden am PD-Sektor immer noch weitere Arkanoid-Ableger veröffentlicht! Vielleicht macht ja ein Blick auf die "historischen" Hintergründe das Unverständliche verständlich?

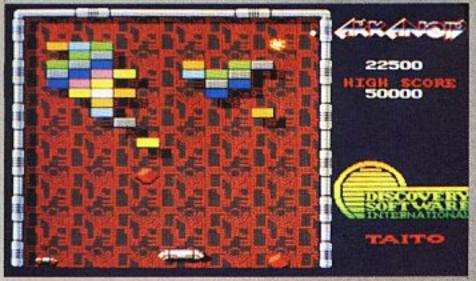
Dazu müssen wir zurück in die Steinzeit, sprich in die späten 70er Jahre. "Pong" hatte seinen Siegeszug durch die Spielhallen der Welt gerade hinter sich, die Hersteller sannen auf einen würdigen Nachfolger. Gefunden haben sie ihn in einem Game namens "Break Out", das bis auf die eingangs erwähnten Extras mit seinem Enkel Arkanoid praktisch schon identisch war. Ja, es hatte sogar farbige Grafik! Natürlich nicht wirklich, aber selbst die Idee, eine bunte Folie über den Bildschirm zu legen, war für damalige Verhältnisse geradezu spektakulär. Als dann "Space Invaders" und Konsorten in den Spielhallen auftauchten, geriet die Steinchenspielerei wieder in Vergessenheit. Bis . . ., ja bis Mitte der 80er Jahre Taito die wahnwitzige Idee hatte, das Uraltspielprinzip aus seinem Dornröschenschlaf zu erwecken -Arkanoid war geboren!

Und damit auch gleich die dümmste Vorgeschichte aller Zeiten: Der Schläger soll ein Raumschiff sein, und die Steine gar Energiebarrieren - da lachen ja die Hühner! Dem Erfolg des Automaten tat das aber keinen Abbruch, die Umsetzung auf den C 64, etwas später auf den ST und nochmal später auf den Amiga war unvermeidlich. Die "Gnade der späten Geburt" verhalf uns Amigianern dann (ausnahmsweise) tatsächlich zur mit Abstand besten Version! Für die anderen Umsetzungen zeichnete Ocean verantwortlich, am Amiga nahm Discovery die Sache in die Hand. Und die Company bescherte uns nicht nur eine 1:1 Version des Automaten, sondern auch etliche Level, die dort nicht zu finden waren, sowie volle PAL-Auflösung und vor allem eine wirklich gelungene Maussteuerung. Zwar waren mittlerweile schon etliche Nachahmer wie "Impact" oder "Amegas" am Markt, aber keiner erreichte die technische Qualität des Originals. Freilich, der Nachfolger "Revenge of Doh" war dann ein ziemlicher Reinfall: EinerEin Game, das nicht nur eine schier unglaubliche Modewelle ausgelöst hat, sondern auch noch auf einem Automaten beruht, der seinerseits auf einem der allerersten Arcadegames basiert –





Arkanoid: Ehedems der Renner - heute kann's keiner mehr sehen . . .



Genau so stellen wir uns ein Raumschiff im Kampf gegen Energiebarrieren vor!

seits kam er erst zur "Freundin", als die Arkanoid-Welle schon in den letzten Zügen lag, andererseits war die Umsetzung vergleichsweise erbärmlich ausgefallen.

Kurz und gut, Arkanoid ist natürlich zurecht ein Klassiker, warum das Game aber so unglaublich viele Nachahmer fand, verstehe wer kann. Schließlich gab es auch 1987 schon viel aufwendigere, um nicht zu sagen bessere Spielideen... (ml)

Zeitspiegel: Gestern – Heute

Grafik: 74% - 69%
Sound: 72% - 65%
Handhabung: 91% - 91%
Spielidee: 70% - 7%
Dauerspaß: 86% - 22%
Gesamteindruck 86% - 29%
Für Anfänger

Das AMIGA JOKER Silvesterfellerwerk

Auch im neuen Jahr brechen wir nicht mit alten Gewohnheiten: Es gibt wieder jede Menge zu gewinnen, Leute! Einen ausgewachsenen Spielautomaten, etliche brandneue Amigagames, Lösungshilfen für alle Spiel- und Lebenslagen – hier ist für jeden was dabei!



rum bestimmt lustiger wäre, beginnen wir trotzdem ganz brav mit Platz 1. Besser gesagt mit Rakete 1: Hier erwartet Euch nämlich (Überraschung!) unser Hauptgewinn, ein "Merkur Disc Elite" Spielautomat! Dieses von Meisterhand generalüberholte und daher voll funktionstüchtige Prunkstück ist nicht nur eine echte Antiquität, sondern wird garantiert auch der Mittelpunkt Eurer ganz privaten Spielhölle. Für ein mickriges Postkärtchen mit lediglich einer richtigen Antwort darauf habt Ihr die Chance, das noble Teil bald Euer eigen zu nennen. Aber auch die übrigen Rockets haben ein paar echte Kracher an Bord, z.B. "Powermonger", "Das Geheimnis von Monkey Island", "A10 Tank Killer" und und und. Dazu wieder unser altbewährter Super-Sonderservice: Alle (al-

le!) Gewinner erhalten zusätzlich die Komplettlösungen für "Operation Stealth" und "Captive", zwei CPS Superclassics-Lösungshefte nach Wahl, sowie ein Turtle Byte Game. Natürlich muß man sich all die Köstlichkeiten erst verdienen, sprich unsere Preisfrage beantworten. Die lautet schlicht und ergreifend: An welchem Wochentag können wir zum Jahreswechsel 91/ 92 die Raketen steigen lassen? Also, 1990 fiel der 31.12 ja auf einen Montag, aber dieses Jahr? Wer's weiß, sollte das nicht für sich behalten, sondern auf eine Postkarte schreiben und selbige an uns schicken:

> Joker Verlag "Silvesterfeuerwerk" Untere Parkstr. 67 D-8013 Haar bei München

Der Rechtsweg ist wie üblich ausgeschlossen, der Einsendeschluß ist am 15. Januar 1991. Und hier die Gewinne im einzelnen:

Rakete 1:

Ein "Merkur Disc Elite" Spielautomat Rakete 2:

Je 1 x A10 Tank Killer, F-19 Stealth Fighter und Monkey Island

Raketen 3 - 5:

Je 1 x M1 Tank Platoon, Buck Rogers und Powermonger

Raketen 6 - 10:

Je ein Brettspiel und eine "Triad"-Spielesammlung

Raketen 11 - 15:

Je ein Rollenspiel (-buch) und eine "Triad"-Spielesammlung



Risiko Automatik Sinckusachellung pu peur Juli autom nati on Roses Press.



Chart Automoth the Association as order for a deter order tight





Flatto Address Souliandesia Companya Salar



Die edlen Spender: CPS Frank Heidak

(Merkur Spielautomat, 30 CPS Superclassics)

Hamo

(je 3 x M1 Tank Platoon, Buck Rogers und Powermonger) International Software (15 Turtle Byte Games) Joysoft

(A10 Tank Killer, F-19 Stealth Fighter, Monkey Island)

Playsoft

(je 30 Lösungen für Operation Stealth und Captive, fünf Brett- und fünf Rollenspiele) Softpower (10 x Triad)



Erfolg mit Hindernissen:



Ninja in Space - Supergrafik, oder?



Groß, größer, United Software . . .



8.00 morgens - die Ruhe vor dem Sturm...

Nach dem überwältigenden Erfolg der Vorjahresveranstaltung waren die Erwartungen natürlich besonders hoch gesteckt, schließlich hatten die Organisatoren (AMI Shows Europe) schon frühzeitig und kräftig die Werbetrommel gerührt. Diesmal sollten nicht nur die Hardware-Freaks auf ihre Kosten kommen, eine eigene Entertainment-Halle stand ganz im Zeichen der Spiele! Darüberhinaus war ein umfangreiches Rahmenangekündigt: programm Podiumsdiskussionen über so interessante Themen wie Raubkopierer oder Computerkunst, Seminare zu den Bereichen Animation, Musik, Video und vieles mehr. Daß vieles davon im Sande verlaufen ist, liegt wohl daran, daß die Organisatoren in mancherlei Beziehung doch arg unprofessionell an diese Messe herangegangen sind. So hatte man beispielsweise

an den unmöglichsten Stellen gespart: Es gab kein einziges (kostenloses) Plätzchen, wo sich müde Messebummler ausruhen konnten wer sich die wahnwitzigen Preise der Messekantine nicht leisten konnte, durfte es sich halt am eiskalten (weil unbelegten) Steinboden gemütlich machen. Als Ordner hatte man ein paar ausgesprochen unfreundliche Punks verpflichtet, und ein leerer Stand störte die Messeleitung zwei Tage lang kein bißchen. Alles halb so schlimm, hätte man nicht den Vollprofi herausgekehrt, als es um die (gepfefferten) Eintrittspreise ging! Viele der Mißstände hätte man zudem mit ein paar Handgriffen beheben können, aber der Veranstalter Ralph Hollax war leider viel zu sehr damit beschäftigt, erhobenen Hauptes, stets ein Funkgerät (als Ersatz-Zepter?) in der Hand, durch

die Gänge zu schreiten naja, bezahlt hatten die Besucher schließlich schon... Es ist schade, daß man bei AMI Shows aus den teilweise katastrophalen Zuständen der Amiga 89 (man erinnere sich: die Fläche war damals viel zu klein, viele Besucher mußten wegen Uberfüllung einfach draußen bleiben!) nicht mehr gelernt hat, als daß man die Gänge dieses Jahr halt etwas breiter machen muß. Aber trotz des amateurhaften Ambientes war die Veranstaltung ganz sicher ein Erfolg. Nur: Was könnte diese Amiga-Show nicht für eine irre Sache sein, würden sich einmal echte Profis darum kümmern!

Vergeben und vergessen, es waren ja reichlich Aussteller gekommen, so daß für die Besucher einiges geboten war. Ein kleines bißchen vom Ruhm möchten auch wir für uns beanspruchen,

denn am Amiga Joker Stand herrschte Trubel von Anfang bis Ende! Ob das nun an der Besetzung (Brigitta, Michael, Max, Olli und Carsten), dem riesigen Out Run Automaten (dank High Score Wettbewerb im Dauerbetrieb), Celàls Signierstunde oder unserem Messe-Preisausschreiben (Gewinner in dieser Ruhmeshalle) lag, sei dahingestellt, jedenfalls war der Joker-Stand ein ständig dicht umringter Anlaufpunkt für allerlei Prominenz aus dem Softwarebusiness. Stars und Newcomer der Programmierer-Szene gaben sich hier ein Stelldichein, um ihre neuesten Werke persönlich zu präsentieren. Und das bringt uns endlich zum Thema: Was gab es denn nun alles an interessanten Software-Neuigkeiten zu sehen?

Anfangen wollen wir bei der Firma, die mit einem Obwohl diese Veranstaltung ja erst zum zweitenmal stattfand, war von Anfang an klar, daß es sich um das Amiga-Ereignis des Jahres handeln würde. Und so kam es dann auch: Stolze 67.000 Amigianer pilgerten zum Kölner Messegelände, ihrem ganz persönlichen Mekka...



Stand von wahrhaft gigantischen Ausmaßen die gesamte Entertainment-Halle dominierte - United Software. Auf einer unglaublich großen Videowand flimmerten Trailer zu den aktuellen Games, auf unzähligen Monitoren präsentierten emsige Mitarbeiter die Neuerscheinungen. Gehen wir die Sache am besten alphabetisch an: Bei A wie Accolade gab es neben Elvira noch die PC-Version von Test Drive 3 zu bestaunen - in absehbarer Zeit soll auch die Amigaversion des superben Rennspektakels fertig werden. Activision zeigte Dragon Breed und Spindizzy Worlds (Tests in diesem Heft), sowie Deuteros, ein Weltraum-Strategiespiel, das als Nachfolger zu "Millenium 2.2" gehandelt wird. Weiter gab es Hunter zu sehen, ein sehr vielversprechendes Actionadventure in flotter Vektorgrafik. Zudem hat Activi-

sion vor kurzem die Lizenzen für Beast Busters (Ballerorgie im Stil von "Op. Thunderbolt") und R-Type 2 erworben – da kommt also noch einiges auf uns zu!

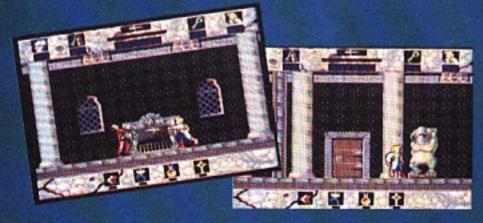
Kommen wir zu I wie Image Works. Hier war man ganz im "Kröten-Fieber", kein Wunder, schließlich hat die Lizenz für das (sehr bescheidene) Konami-Game "Teenage Mutant Ninja Turtels" Unsummen gekostet. Image Works hat das Spiel überarbeitet, es wird jetzt als Teenage Mutant Hero Turtels zeitgleich mit dem gleichnamigen Film in Deutschland veröffentlicht (auf eieigens anberaumten Pressekonferenz gab es schon mal Ausschnitte des Kassenschlagers zu bewundern). Da blieb kaum noch Zeit, um die ersten Demos der anderen beiden Filmumsetzungen Back to the Future 3 und Predator 2 gebührend

Bei Millennium hatte man ebenfalls ein frühes Demo im Gepäck, und zwar von Horror Zombies from the Crypt, einem Actionadventure mit ironischem Grusel-Touch. Außerdem war zu erfahren, daß bald Warlock ("Druid 3") und Tentacle erscheinen sollen, letzteres mit der Grafik von den "Beast"-Machern. Und was hat man bei Psygnosis für die nächste Zukunft in petto? Nun, neben dem genialen Lemmings, das wir ein paar Seiten weiter vorne mit einem Hit gekürt haben, soll in nächster Zeit Obitus erscheinen - das erste (allerdings eher actionbetonte) Rollenspiel der englischen Nobelfirma!

Da blieb kaum noch Zeit, besonders viele und auch besonders vielversprechenum die ersten Demos der de Sachen warteten am anderen beiden Filmumset- Stand von Demonware, zum Beispiel das brandheiße Balund Predator 2 gebührend lerspiel Apidya. Das Game unter die Lupe zu nehmen ... erinnert vom Aufbau und

Extrawaffensystem her stark an "Gradius", die Thematik ist aber sehr viel origineller: Hier ballert sich eine Wespe durch einen Garten in allerfeinster Grafik (die übrigens Frank Matzke gepinselt hat, der ja Joker-Lesern auch als freier Autor ein Begriff sein dürfte). Aber auch Carchardon - White Shark sah sehr gut aus, es ist ebenfalls ein Actiongame, in dem es acht Level lang Haien an den Kragen geht. Mehr fernöstlich angehaucht ist Ninja in Space, eine standesgemäße Japan-Prügelei mit riesigen Sprites und chicen Zwischensequenzen (erinnert ein bißchen an "Shadowdancer"). Wer mehr auf Gehirnakrobatik steht, darf sich auf GEM'X und The Power freuen, zwei sehr unterhaltsame Arcade-Tüfteleien. Und auch die Anwender kommen auf ihre Kosten: Chris Hülsbeck demonstrierte höchstpersönlich das





Volle Deckung, die Horror Zombies kommen!





Sehr sympathisch: Guido Henkel



Gruppenbild mit Joker: Die "Dragonflight"-Programmierer in standesgemäßen Klamotten

aktuelle SoundWunder TFMX prof., das sich durch Midi-Option und viele andere Verbesserungen vom Vorgänger unterscheidet.

In die Hardware-Halle hatte komischerweise den Stand EGO/Delta von Konzepts verschlagen, wo sie den Nachfolger zu ihrem "Fatal Heritage" präsentierten: Mutant flies from out of space sah denn auch schon sehr gut aus, genau wie das Ballerspiel Projekt 1 und ein SEAT-Fahrsimulator, man zur Freude des Publikums in einem echten Auto antesten konnte. Wieder zurück in der Entertainment-Halle gilt unser nächster Besuch Software 2000. Hier gab es schon erste Bilder des "Artventures" Jonathan zu sehen, in dem man es in der Rolle eines gelähmten Jungen mit den Mächten des Okkulten zu tun bekommt. Das Game soll um vieles komplexer werden als der Vorgänger "Stadt der Löwen" - optisch ist es jetzt schon sehr beeindruckend, wie eigentlich alles, was vom Computer-Picasso Földing kommt. Aber noch einen weiteren Nachfolger hatte man am (mehrstöckigen!) Software 2000 Stand zu bieten: Die Kathedrale macht da weiter, wo das deutschsprachige Adventure "Das Stundenglas" aufgehört hat - zumindest was den Parser betrifft.

Da es bei UBI Soft und Blue Byte nichts zu sehen gab, was wir nicht schonmal besprochen hätten, kehren wir an den Joker-Stand zurück. Hier besuchte uns unter anderem Guido Henkel (von Attic) zu einem Pläuschchen. Nach dem erfolgreichen "Lords of Doom" brütet er nun darüber, wie Das schwarze Auge am besten auf den Computer umgesetzt werden könnte! Auch ein paar Jungs von Sphinx schauten vorbei, um uns Slam zu zeigen, ein neues Game in der Tradition von "Loderunner". Sie brachten auch gleich frohe Kunde mit: St. Thomas ist doch

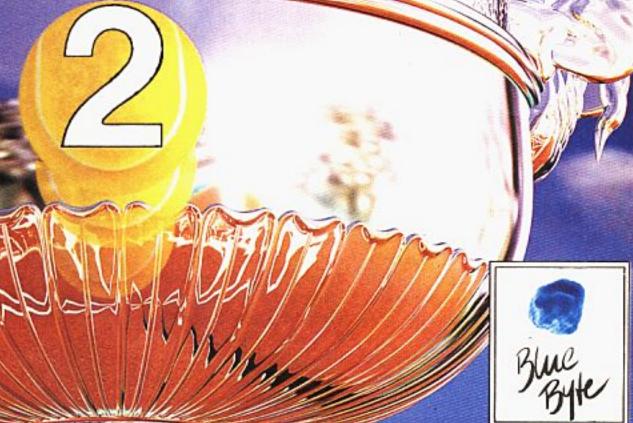
nicht verschollen, die Grafiken werden zur Zeit nochmals überarbeitet, bis spätestens März soll das Programm dann im Laden sein. Außerdem hat sich Grand Slam (ihr englischer Vertrieb) wirtschaftlich wieder erholt, für die nächste Zukunft darf also mit dem Auftauchen von Hunt for Red Oktober 2 und Die Harder ("Stirb langsam 2") gerechnet werden! Die spanische Company Dinamic stattete uns ebenfalls einen Besuch ab, um das blutrünstige Actionspektakel Narco Police vorzuführen, und auch die Programmierer von New Art gaben sich die Ehre. Ihr Pneumatic Weapon erinnert ein wenig an "Rick Dangerous" und spielt sich auch mindestens so gut. Außerdem basteln sie noch an ei-Weltraum-Strategiespiel namens Galacta, das sogar ein Construction Set enthalten soll!

Von den Firmen, die an sich nichts mit Spielen am Hut haben, stach besonders Kupke Computertechnik ins Auge, wo es ein paar (recht hübsche) neue Games für die Lichtpistole auszuprobieren galt. Die "echte" Hardware war vorwiegend mit Zubehör für den A3000 vertreten, für unsereins ist da eher der Nachrüstsatz für den 500er von California Access interessant. Das Teil macht einen sehr leistungsfähigen Eindruck, es verwandelt den kleinsten Amiga relativ preisgünstig in einen A2000. Ebenfalls beeindruckend war ein Multiboard zum Anschluß an den 500er, in das man ganz problemlos eine Harddisk, eine Speichererweiterung und Kickstart 1.2 einbauen

So, das wär's auch schon gewesen. Beenden wollen wir unseren Bericht von der Amiga 90 mit vielen Grüßen an alle diejenigen unter Euch, die wir in Köln persönlich kennenlernen durften. Den Rest treffen wir dann ja hoffentlich nächstes Jahr...! (mm/ml)







DIE HERAUSFORDERUNG

GREAT COURTS 2

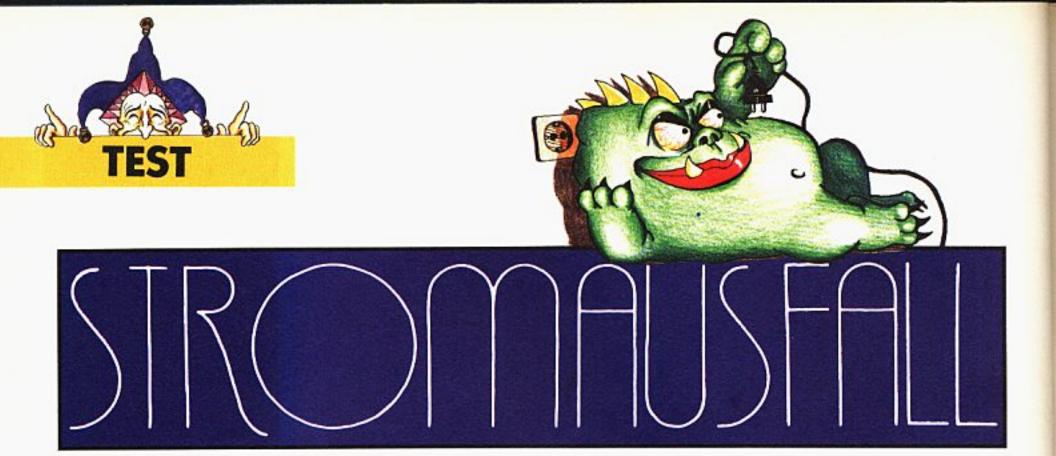
- ÜBERWÄLTIGENDE GRAFIK UND SOUNDEFFEKTE
- WÄHLEN SIE IHREN SPIELER, MANN ODER FRAU!
- SPIELEN SIE EINZEL ODER DOPPEL
- FAST ALLE SCHLÄGE SIND ERLAUBT

DEN TENNISHIMMEL SCHICKEN!

Vertrieb: RUSHWARE Bruchweg 128-132 D.4044 KAARST 2 Karasoft/Thali

LABI SOFT
Entertainment Software

HOTI HILL OUT THE BEST OF THE

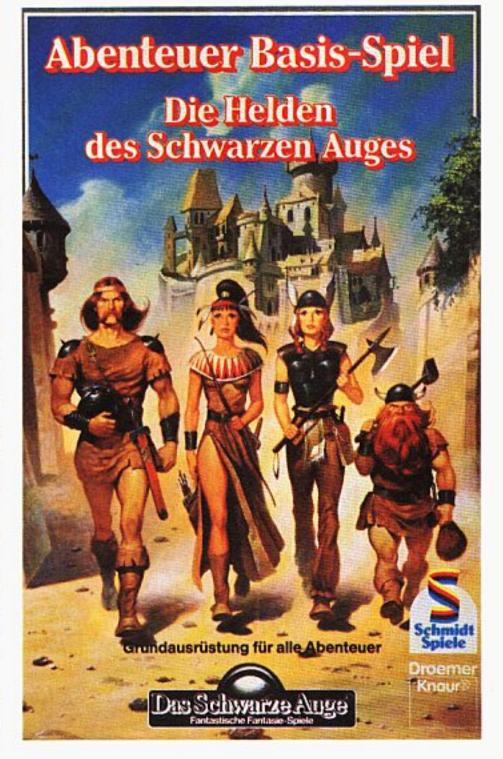


Zweimal Klassik steht heute auf dem Programm: Zum einen schauen wir uns wieder eines der klassischen Rollenspielsysteme etwas näher an, zum anderen wollen wir noch einen "klassischen Außenseiter" des Genres kurz vorstellen...

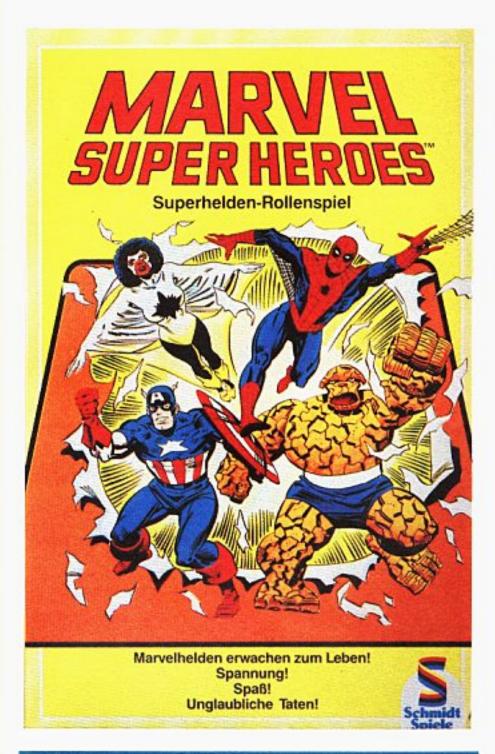
Das Schwarze Auge

Ein Blick zurück ins Orwell-Jahr 1984: Damals präsentierten Droemer Knaur/ Schmidt Spiele auf der Nürnberger Spielwarenmesse das erste "kommerzielle" deutsche Rollenspiel, eben "Das Schwarze Auge" (DSA). Vorher gab es hierzulande (außer D & D bzw. AD & D, versteht sich) nur die mehr oder weniger geglückten Versuche privater Rollenspielvereine, ein eige-Regelwerk zu entwickeln und - in meist bescheidener Aufmachung herauszubringen. Der Grund: Viele Abenteurer empfanden das D & D-System als zu kompliziert und wollten lieber nach einem System spielen, das einfach zu erlernen und in der Praxis leicht zu handhaben ist. Genau dieses Ziel verfolgt auch das von einem Autorenteam unter der Leitung von Ulrich Kiesow geschriebene DSA - es wurde daher vom Start weg betont einsteigerfreundlich konzipiert.

Den Charakter des leicht und schnell beherrschbaren Anfängermodells hat sich das Spiel bis heute bewahrt, wenn auch inzwischen nur noch mit Einschränkungen. Genau, wie sich die Herausgeber von D & D die umgekehrte Kritik zu Herzen genommen haben und ihr Game in der zweiten Auflage wesentlich benutzerfreundlicher verpackten, ist DSA im Lauf der Zeit zunehmend komplexer geworden. Kleines Beispiel: Was die Fortbewegung der Spielercharaktere angeht, war ursprünglich aus den Regeln nicht viel mehr zu entnehmen, als daß das Gehen in schwierigem Gelände halt langsamer vonstatten geht als in normalem. Mittlerweile findet man zum selben Thema drei Seiten Text und fünf Tabellen . . . Aber um es noch einmal deutlich herauszustellen: Nach wie vor ist DSA im Vergleich mit D & D erheblich flotter zu erlernen und auch simpler zu spielen. Alle zwischenzeitlich eingeführten oder ausgebauten technischen Feinheiten sind nicht obligatorisch, sondern können genausogut auch weggelassen werden. Die wirklich notwendigen Regeln umfassen nur ein paar Seiten, die ganzen Ergänzungen und Erweiterungen braucht man nur dann heranzuziehen, wenn das Spiel realistischer gestaltet werden soll.



Daß DSA vornehmlich auf Anfänger zugeschnitten ist, wirkt sich irgendwann auch nachteilig aus – nämlich dann, wenn man keiner mehr ist. Die Charaktere können nur bis zu einer bestimmten Stufe (bzw. bestimmten Werten bei den einzelnen Eigenschaften, Fähigkeiten etc.) entwickelt werden, dann ist Schluß. Auf der anderen Seite ist man natürlich schon geraume Zeit im Abenteuerland unterwegs, bis man soweit kommt - wenn überhaupt . . . Bliebe noch zu erwähnen, daß es gerade für eine Reihe sehr brauchbarer und (wie sollte es auch anders sein) schnell spielbarer Abenteuermodule gibt. Und natürlich, daß "Attic", das deutsche Programmierteam um Guido Henkel ("Hellowoon", "Ooze", "Lords of Doom"), zur Zeit gerade an der Computerumsetzung bastelt!



Marvel Superheroes

Der Name ist Programm: Hier gibt es nur Superhelden, Superverbrecher und Superkräfte – einfach alles ist irgendwie "Super"! Gestandene Rollenspieler würden garantiert die Hände über dem Kopf zusammenschlagen, wenn man ihnen sagt, daß dieses komische Teil ein Rollenspiel sein soll. Ist es aber, allerdings eines, das ziemlich aus der Art schlägt. Denn hier fängt man nicht irgendwo ganz unten mit durchschnittlicher Stärke, einem Taschen-

messer und viel gutem Willen an - hier geht's gleich in der allerersten Spielrunde "atemberaubendem" mit Kampfgeschick und "überirdischer" Gewandtheit zur Sache. Klarer Fall, daß man auch gleich über eine "phantastische" Geisteskraft und einen "unglaublichen" Instinkt verfügt. So verführerisch das auf den ersten Blick auch wirken mag, damit fällt natürlich gleichzeitig ein ganz wichtiges Wesensmerkmal von Rollenspielen unter den Tisch: Das manchmal mühselige, aber immer liebevolle Hochpäppeln des eigenen Charakters.

Dementsprechend läßt sich Marvel Superheroes auch einfach als reines Kampfund Prügelspiel inszenieren, bei dem Rollenspielelemente nur in leichtverdaulichen vorhanden sind. Dosen Selbstverständlich wird das bald langweilig, denn auf Dauer macht eben auch das Zerbröseln von Wolkenkratzern einfach keinen Spaß mehr. Deshalb liegt der Schachtel außer dem normalen Regelheft (mit Einführung und Schnelleinstieg ins Böse-Buben-Vertrimmen) noch ein weiteres bei, das "richtige" Rollenspielregeln enthält. Bloß: Bei Helden, die vor Kraft kaum noch laufen können, helfen selbst die besten Regeln nicht mehr viel (sooo toll ist die Anleitung übrigens nicht - recht nett aufge-

macht zwar, aber auch des mehrfachen Lesens bedürftig). Wem empfiehlt man nun so ein "Superspiel"? Tja, am besten wahrschein-Marvel-Comic-Fans, die unbedingt einmal selbst als Captain America halb Manhattan plattmachen wollen. Vielleicht aber auch frustrierten Rollenspielern, die hier endlich zeigen können, was wirklich in ihnen steckt - wenn man ihnen nur die erforderlichen Super-Fähigkeiten gibt . . .

Soweit dieses. Jetzt noch schnell was ganz anderes: Unsere Rezensionsexemplare harren ihrer Verlosung! Wer eins davon haben will, beantworte bitte eine der folgenden Fragen: Mit D & D und DSA haben wir jetzt zwei der drei "großen" Systeme vorgestellt - wie heißt das dritte, noch fehlende? Einige Marvel-Helden treiben auch auf dem Computer ihr Unwesen - wißt ihr den Titel eines dieser Spiele? Die Antworten vom letzten Mal lauten "Dungeon Master" und "Neuromancer". Alsdann wie immer viel Glück!



Das Schwarze Auge

Spielmaterial: 61% Spielregeln: 83% Spielreiz: 80% ältere ("Ausbau-Spiel") bzw. benutzt, darauf achten, daß sich die Regeln zum Teil geändert haben.

Schwierigkeit: Für Anfänger Preis: ca. 30,- DM Bezug: Games In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.: 5 23 46 66

Marvel Superheroes

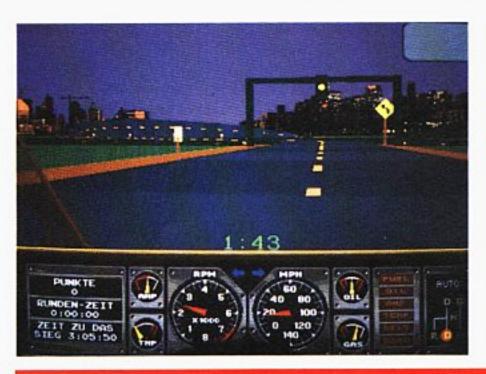
Spielmaterial: 70% Spielregeln: 71% 59% Spielreiz:

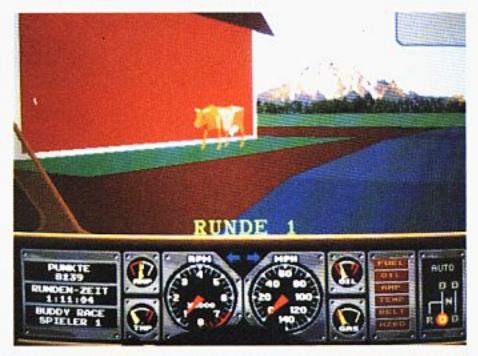
Besonderes: DSA wurde in Besonderes: Laßt Euch bloß den letzten Jahren gründlich nicht von einem "ernsthafüberarbeitet; soweit man ten" Rollenspieler mit die-Ausgaben sem Game erwischen!

findet Schwierigkeit: Für Anfänger Preis: ca. 30,- DM

Bezug: Games In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.: 5 23 46 66







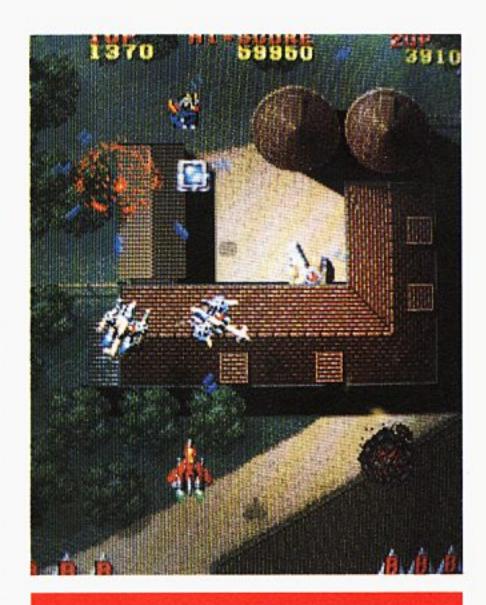
Race Drivin' ist der neue König der Rennautomaten!

Lila Kühe kennt man, aber Vektor-Kühe?

Und hier kommt auch schon der erste: Atari hat endlich den offiziellen Nachfolger zu "Hard Drivin' herausgebracht - Race Drivin' ist da! Und eins kann ich Euch sagen, das Maschinchen stellt die fast schon klassische Fahrsimulation sogar noch in den Schatten! Ehe wir uns auf die nunmehr drei (!) Strecken begeben, noch kurz ein paar Background-Infos: In diesen Tagen wird Domark die Amigaversion von "Hard Drivin' II" fertigstellen (Test im nächsten Heft), allerdings ist das Computergame eine Eigenentwicklung und hat mit Race Drivin' praktisch nix zu tun. Trotzdem darf man gespannt sein, weil nun angeblich die verunglückte Steuerung des Vorgängers überarbeitet wurde, und es ein eingebautes Construction Set für individuelle Strecken geben soll. Ich weiß, wir kommen vom Thema ab, aber ich wollte ja naheliegenden Verwechslungen vorbeugen... Wie schon gewohnt, klettert man auch hier wieder in ein imposantes Standgerät, kann den Sitz so einstellen, daß man bequem an die Pedalerie kommt, und hat

dann einen riesigen Bildschirm (samt Lenkrad und Schaltknüppel) vor Augen. Jetzt hat man die Wahl zwischen dem Originalkurs des Vorgängers, einer (relativ einfachen) Off Road Strecke, oder einem weiteren "Stunttrack" mit so schwierigen Schikanen, daß selbst Niki Lauda ins Schwitzen kommen würde! Ebenfalls neu ist, daß man sich nun einen von vier Boliden aussuchen darf: Drei davon haben Schaltgetriebe (samt voll funktionstüchtigem Rückwärtsgang!), ein "Einsteigermodell" mit Automatik ist ebenfalls vorhanden. So, jetzt noch flugs den Zündschlüssel gedreht, und schon befinden wir uns in der realistischsten Rennsimulation, die je das Neonlicht der Spielewelt erblickt hat . . .

Die Vektorgrafik ist so schnell wie eh und je, nur daß jetzt noch viel mehr Details (z.B. Kühe auf der Fahrbahn!) und überarbeitete Digi-Bilder als Hintergründe hinzugekommen sind. Natürlich fehlt auch die Replay-Funktion nicht, so daß man seine Crashs hinterher wieder aus der Vogelperspektive bewundern



Ballern kann ganz schön langweilig sein - zum Beispiel mit Raiden...

kann. Die Soundeffekte sind immer passend, vor und nach dem Rennen tönt fetzige Musik aus den Stereoboxen. Der Hammer aber ist

das Fahrgefühl: Noch realistischer kann man eine Lenkung nicht gestalten! Und auch der Zwei-Spieler-Modus macht Laune, hier gilt





Alle guten Dinge sind drei, meint zumindest der Volksmund. Im allgemeinen mag er damit schon recht haben, hier stimmt's jedenfalls nicht. Bei unserem jüngsten Spielhallenbesuch sind uns zwar genau drei neue Testkandidaten in die gierigen Hände gefallen, gut waren aber trotzdem nur zwei...

es, einen "Geisterfahrer" zu besiegen (nacheinander, versteht sich). Fazit: Wer einmal mit Race Drivin' durch Steilkurven und Loopings gebrettert ist und unterwegs ein paar Straßenschilder oder Vektor-Kühe über den Haufen gefahren hat, der ist für immer nach diesem Automaten süchtig!

Vom Auto steigen wir jetzt um ins Raumschiff. Bei Raiden, einem Ballerspiel des relativ unbekannten koreanischen Herstellers Seibu, erwarten uns nicht nur haufenweise feindliche Panzer, Flieger und futuristische Vehikel, sondern auch die Enttäuschung des Tages. Denn schon bald wird klar, daß es sich hier nur um Vertikal-Action der Marke 08/15 handelt. OK, die Sprites und Hintergründe sind ganz nett gezeichnet, aber irgendwie hat man alles schonmal gesehen. Genau wie das Gameplay: Ballern, Smartbombs abwerfen und Extras aufsammeln - mehr ist nicht.

Mit viel gutem Willen kann man dem Game ein paar Pluspunkte für folgende Features zukommen lassen: Es hat einen Zwei-Spieler-Simultanmodus, und es scrollt auch (leicht) ins Horizontale. Auf der anderen Seite flackern die Sprites, der Sound verursacht Ohrenschmerzen, und die Steuerung ist schwammiger als jeder Schwamm! Nö, dieser Action-Käse schmeckt dann doch etwas zu abgestanden...

Weil's so schön ist, bleiben wir bei dem Vergleich: Capcoms Carrier Airwing ist Frischkäse vom Allerfeinsten! Auch hier stehen Luftkämpfe am Programm, dank durchdachtem Spieldesign, technischer Qualität und gelungener Gags allerdings sehr viel spannendere. Zu Beginn dürfen sich ein oder zwei Piloten ihren Vogel aussuchen. Zur Wahl stehen eine F-14 Tomcat, eine F-18 Hornet oder die A-6 Intruder. Fliegen tun sich zwar alle gleich, aber irgendwie muß man ja sein Sprite am Screen wiederfinden. Dann erscheint der Kommandant am Schirm (sieht Sean Connery verdächtig ähnlich) und erklärt die Mission. Wichtig dabei ist, daß man sich den Schwachpunkt

des jeweiligen Hauptgegners gut einprägt, denn am Ende eines Levels erscheint das riesige Ungetüm und ist tatsächlich nur durch gezielte Schüsse an diese eine Stelle zu besiegen! Ehe es von einem Flugzeugträger aus in die Luft geht, darf man sich in einem Shop mit Extrawaffen eindecken – für die anfänglichen 5000 Dollar ist die Auswahl aber noch sehr bescheiden.

Endlich am Himmel stellt man als erstes fest, daß es dank sauberem Horizontalscrolling recht flott von links nach rechts geht, und die Grafik sehr ansprechend gezeichnet ist (wenn auch das eigene Sprite nicht gerade einen Preis für übermäßige Größe verdient). Die nächste Erkenntnis ist, daß die Jungs bei Capcom hier eine wirklich präzise Steuerung abgeliefert haben, der Flieger gehorcht auf's Wort. Der erste Level spielt über den Wolken und ist wohl mehr zum Aufwärmen gedacht, denn im zweiten geht der Spaß erst richtig los:

Man düst durch Tokyo, wobei zahlreiche Brücken immer nur unter- oder überflogen werden können. Besonders zu zweit ist da der Bär los - Spieler eins zerlegt Hubschrauber und Flieger, während Spieler zwei sich in Bodennähe um Panzer und Geschützstellungen kümmert. Manchmal tauchen Wolkenkratzer auf, durch die man sich wortwörtlich durchballern muß - echt irre! Und wer schnell genug ist, erwischt als erster die hübschen Kapseln, die die Kohle für durchschlagskräftige Zusatzwaffen aus dem Shop bringen ...

Carrier Airwing macht soviel Spaß, daß man über den nur durchschnittlichen Sound (besonders die Musik ist ziemlich öde) nicht böse sein kann. Und da das Game von Capcom ist, also mit Sicherheit in absehbarer Zeit von U.S. Gold für den Amiga umgesetzt wird, fällt auch der Abschied nicht so schwer. Apropos Abschied: Tschüß, bis zum nächsten Joker... (ml)

Carrier Airwing: Befehle von Commander Bond?





CHER: SH







Nr.01

Joker-Shirt - Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exclusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL).

Nur DM 19,90



Nr.03

Joker-Sammlung - Höchste Schwebebahn, daß Du endlich die fehlenden Hefte nachbestellst: Die Ausgaben 11/89, 12/89, 1/90 und 3/90 sind bereits vergriffen und werden am Schwarzmarkt zu Höchstpreisen gehandelt! Von den anderen Ausgaben haben wir noch ein paar Exemplare - schnell zugreifen, so lange der Vorrat reicht! Für die üblichen DM 6,50 pro Heft



Sammelordner - Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren...

Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,-



Nr.02

Joker-Jogger - Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, 50/50%, in den Größen: S,M,L,XL. Schon für modische DM 49,-



Nr.05

Disketten-Aufkleber - Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop ... äh, Sicherheitsko-

pien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften! Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)

Das Jahr ist noch fast jungfräulich, und Ihr wollt Euer Geld schon zum Fenster rauswerfen? Bittesehr, warum auch nicht. Aber wenn schon, dann laßt die Kohle wenigstens hier im Shop! Weil: Die topexklusiven Joker-Artikel gibt's sowieso nur bei uns, und superpreiswert sind sie obendrein! Außerdem bleibt der Mammon so wenigstens in der Familie – nämlich in unserer...



Nr.07 Solarrechner-Diskette

Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist.

Ausgerechnet für DM 19,-



Nr.09

Zocker-Uhr – Was ein richtiger Dauerzocker ist, der will auch unterwegs nicht auf ein kleines Spielchen verzichten. Und wo selbst der Gameboy zu unhandlich ist, da leistet diese Armbanduhr gute Dienste: Man kann damit nicht nur jederzeit ein Fußmallmatch einlegen, sondern sich auch wecken lassen, oder ganz einfach nachgucken, wie spät es ist.

Anpfiff für pünktliche DM 28,-

OK, Ihr habt mich überzeugt: Ich werfe mein Geld
nicht zum Fenster raus, sondern lieber Euch in den Rachen. Meinetwegen könnt
Ihr die Kohle dann Eurer
Familie zukommen lassen
oder sie an die Vögel verfüttern – aber wie zum
Kuckuck funktioniert die
Bestellerei?

Ist ein Kinderspiel: Einfach die Nummer und die Bezeichnung des oder der gewünschten Artikel auf eine Postkarte schreiben, die Zahlungsweise angeben (Nachnahme oder Vorauskasse = beigelegter Scheck, bzw. Bargeld), und ab damit an:

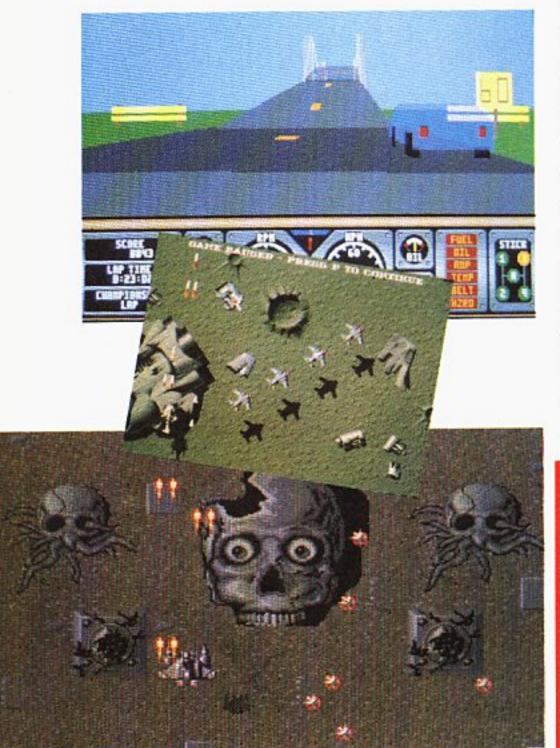
Joker Verlag "Joker Shop" Untere Parkstr. 67 D-8013 Haar

Bitte nicht vergessen: Bei Vorauskasse DM 3,- für's Porto dazurechnen, wer per Nachnahme bestellt, bezahlt alles beim Postboten. Nachnahmebestellungen sind aber leider nur im Inland möglich. Dafür ist bei allen Preisen die Mehrwertsteuer schon dabei – ganz egal ob Nachnahme, Vorauskasse, Inland, Ausland oder Grönland!



Achtung: Am 25. Januar 1991 ist Wahltag!

Schon wieder? Jawollo: Wir bitten alle Amigianer von Gesamtdeutschland zum Kiosk, um den neuen AMIGA JOKER auszuwählen...



Inserentenverzeichnis

ABC Soft	45	Joker Verlag	6,59,71
AHS	46,68	Joysoft	20
Audiogenic	17	Millennium	81
Bachler	25	News Softwa	re 74
Bits & Bytes	19	Ocean	35,112
Bomico 2,11,17,29,	35,49,51,53,	Peter Keim I	PD 47
	55,57,112	Psygnosis	63
CPS Heidak	90,91	Rainbow Art	s 43
Data & Electronics	100000000000000000000000000000000000000	Rushware	27,32,33,43,83,103
Delta PD	19	Softpower	40
Domark	11	Software Co	rner 19
Fun Soft	24	Starbyte	2
Funny Soft	47	Titus	13
Funtastic	67	Tomahawk	29
Gremlin	61,79	UBI Soft	27,32,33,83,103
Groove Soft	22	United Softs	
Hamo Versand	40	A TOTAL CONTRACTOR	13,61,63,79,81,111
High-Speed Softwa		U.S. Gold	111
Hyper Games	22	Wial Versan	
Infogrames	49,51,53,55	World of Wo	70.00
International Soft	23	Zille Softwa	1/2023
International Soft	20	EJINE DOLLAR	

Ob es nun eine Persönlichkeitswahl, eine Wahl der Vernunft', des Herzens oder einfach ein Pottwal wird, bleibt Euch überlassen. Fest steht: AMIGA JOKER ist auf alle Fälle erste Wahl! Vergeßt alle anderen Parteien, nur bei uns erfahrt Ihr wieder alles über die neuesten Amigagames, bekommt topexklusive Previews und haufenweise Cheats & Lösungen. Dazu gibt's einen starken Bericht über "Virtual Reality", das Spielsystem von übermorgen. Deshalb: Wählt AMIGA JOKER, das Heft Eures Vertrauens – ab 25. Januar am Kiosk, oder für Stammwähler mit Abo schon ein paar Tage eher per Post!

Unser Wahlprogramm:

Weniger Arbeitslose und billigeren Wohnraum können wir Euch nicht versprechen, dafür aber einen Testbericht zu den neuesten Action-Hämmern von Psygnosis: Obitus und Armageddon. Noch mehr Action gibt's mit Battlestorm von Titus oder SWIV, dem absolut genialen Ballerspektakel von Storm (den "Saint Dragon"-Machern).

Natürlich sind auch wieder die Fans von Geschicklichkeitsspielen herzlich willkommen, wie wäre es da mit unserem Test zu Car-Vup – immerhin das neueste Werk von Core Design, denen wir schon Hits wie "Corporation" und "Torvak the Warrior" zu verdanken haben!
Bleibt noch Hard Drivin' II
von Domark oder die lang
erwartete Amigaversion
von Speedball 2.

Ja, und natürlich die übrigen Mega-Tests, der Klassiker, Dr. Freaks Szene-ABC, die Girl-Seite und der Rest unserer monatlichen Zokker-Orgie namens Amiga Joker. Daher – besonders für alle "Wechselwähler" – hier nochmals unser unschlagbarer Wahlslogan: Wir versprechen nichts, halten aber alles! Oder war's umgekehrt...?

Bezugsquellen

AHS
Schirngasse 3-5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950
Bomico
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/7606-50
Demonware
Strahlenberger Str. 125a
6050 Offenbach
Tel.: 069/8004799
Funtastic
Müllerstr. 44
8000 München 5

Postfach 140209

Tel.: 089/2609593

Franzstr. 7 5000 Köln 41 Tel.: 0221/407447 International Software Postfach 830110

Frank Heidak

Postfach 830110 5000 Köln 80 Tel.: 0221/604493/96

Joysoft Gottesweg 157 5000 Köln 41 Tel.: 0221/443056

Leisuresoft Industriestr. 23 4709 Bergkamen-Rünthe Tel.: 02389/780-0 Korona Soft Postfach 3115 4830 Gütersloh 1 Tel.: 05241/1828

Magic Bytes Postfach 2144 D 4830 Gütersloh Tel.: 05241/1834

Playsoft Teichweg 6 3550 Marburg 7 Tel.: 06421/481972

Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2 Tel.: 02101/6070 Softpower Schwedenstr. 18 1000 Berlin 65 Tel.: 030/4922056

Software 2000 Lübecker Str. 10 2320 Plön Tel.: 04522/1379

Wial Versand Liegnitzerstr. 13 8038 Gröbenzell Tel. 08142/8273

World of Wonders Höhenstr. 31 6231 Schwalbach Tel.: 06196/82467



SPORTING GOLD

Featuring 21 events: California Games**,

The Games Winter Edition**, & The Games Summer Edition**

Available on: AMIGA, PC & COMPATIBLES & ATARI ST.

The completion: 1993 face is a Miliright reserved layer in a registered to a completion of the com

MASTERMIX

featuring - Super Wonder Boy** • Turbo Out Run**
• Dynamite Dux** • Thunder Blade** • Crack Down**.

Available on: CBM 64/128, AMSTRAD Cassette & Disk,

SPECTRUM Cassette, ATARI ST, AMIGA.

Becampiation = 1990 Segs.*, All aght, represed, Segs.* is a trademark of
Sego Interprise Ind.

US Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366

PLATINUM

Featuring - Strider** • Black Tiger** • Ghouls 'n' Ghosts **

• Forgotten Worlds** • L.E.D. Storm ** (8-Bit Only).

Available on: CBM 64/128, AMSTRAD & SPECTRUM Cossette

& Disk, ATARIST & AMIGA

Copom** is a registered trademark of Copom**. A Inc., 1990 Capom** U.S.A. Inc.

Featuring: Vendetta ** Myth** Tusker ** IK + **.

Available on: C64, AMSTRAD cassette & disk.

SPECTRUM cassette.

This complaining: 1998 System 3 Software Limited. All rights reserved.

Manufactured and distributed under license from System 3 Software Limited by U.S. Gold tird.

The best compilations on the streets



Bomico Serviceline - Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!

Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Epix Ein Anruf genügt: Tel. (0 61 07) 6 20 67. Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.



The state of the s



